

LAPORAN PENELITIAN
TAHUN ANGGARAN 2020

**PENGEMBANGAN MEDIA BERBASIS “iSPRING SUITE-QUIZ MAKER
METODE *DRILL AND PRACTICE*” PADA PEMBELAJARAN NAHWU
UNTUK SANTRI GENERASI-Z**

Nomor DIPA	:	DIPA BLU- DIPA 025.04.2.423812/2020
Tanggal	:	12 November 2020
Satker	:	(4238120) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
Kode Kegiatan	:	(2132) Peningkatan Akses, Mutu, Relevansi dan Daya Saing Pendidikan Tinggi Keagamaan Islam
Kode Output Kegiatan	:	(050) PTKIN Penerima BOPTN
Sub Output Kegiatan	:	(514) Penelitian (BOPTN)
Kode Komponen	:	(004) Dukungan Operasional Penyelenggaraan Pendidikan
Kode Sub Komponen	:	Penelitian Terapan Pengembangan Nasional.

Oleh:

Dr. Abdul Wahab Rosyidi, M.Pd (19720712200003 1 003)
Dr. Hj. Umi Machmudah, M.A (196810081994032004)



KEMENTERIAN AGAMA
LEMBAGA PENELITIAN DAN PENGABDIAN KEPADA MASYARAKAT (LP2M)
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
2020

HALAMAN PERSETUJUAN

Laporan penelitian dengan judul; Pengembangan Media Berbasis “*iSPRING SUITE-QUIZ MAKER*” Metode *Drill and Praticce* Pada Pembelajaran Nahwu Untuk Santri Generasi-Z

Oleh:

Dr. Abdul Wahab Rosyidi, M.Pd (19720712200003 1 003)

Dr. Hj. Umi Machmudah, M.A (196810081994032004)

Telah diperiksa dan disetujui reviewer dan komite penilai pada

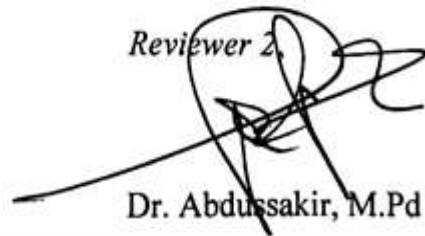
Tanggal 30 September 2020

Reviewer 1,



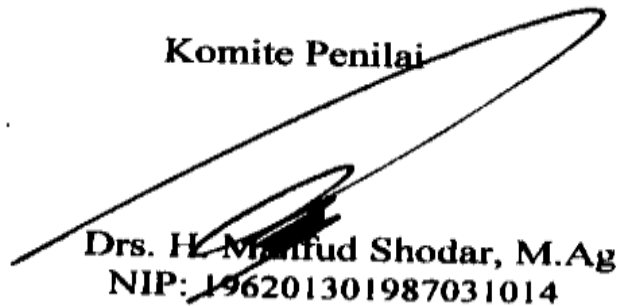
Dr. Mukibat, M.Ag
NIP. 197311062006041017

Reviewer 2,



Dr. Abdussakir, M.Pd
NIP.19751006 200312 1 001

Komite Penilai



Drs. H. Mansur Shodar, M.Ag
NIP: 196201301987031014

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Penelitian ini disahkan oleh Lembaga Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Pada tanggal 30 September 2020

Peneliti

Ketua : Abdul Wahab Rosyidi

197207122000031003



Tanda Tangan

Anggota I : Umi Machmudah

196810081994032004



Tanda Tangan

2



Ketua LP2M,

Prof. Dr. H. Hikmah Hamidah, M.Ag
NIP: 19590423 198603 2 003

Abstrak

Bagi sebagian besar santri, *Nahwu* merupakan pelajaran sulit, karena dalam ilmu *Nahwu* terdapat kaidah-kaidah yang tidak ada dalam ilmu gramatika bahasa asing lainnya. Penerapan ilmu nahwu diantaranya pembahasan tentang perubahan yang terjadi di akhir kata dalam bahasa Arab baik pada *harokat* maupun hurufnya. Hal ini merupakan sesuatu yang sulit, karena materi pelajaran mayoritas tidak berharokat. Diantara teknologi berbasis komputer yang bisa diterapkan sebagai solusi pembelajaran Nahwu adalah *iSpring suite-quiz maker*. ini merupakan sebuah *software* yang berfungsi sebagai penyedia pembuatan kuis untuk membantu menilai kompetensi dan pengetahuan peserta didik. Tujuan penelitiannya mendiskripsikan langkah pengembangan media berbasis *iSpring Suite-Quiz Maker Metode Drill And Practice* Pada Pembelajaran Nahwu Untuk Santri Generasi-Z, dan Menjelaskan Efektifitasnya. Pengembangan media berbasis *iSpring Suite-Quiz Maker* diberi nama “QUINARU” (Quiz Interaktif Nahwu Jurumiyah) yang dikembangkan melalui 5 langkah, Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Kesimpulan akhir bahwa media ini sangat siap untuk diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran Nahwu Jurumiyah. Dalam praktiknya diperolehnya hasil 66,7% maka media tersebut termasuk dalam kategori baik, atau dengan kata lain Efektif. Penelitian media berbasis *iSpring Suite-Quiz Maker* dengan metode *Drill and practice* hanya di fokuskan pada pembelajaran Nahwu. Oleh karenanya, masih perlu adanya pengembangan untuk pembelajaran bidang lain seperti sharaf, fiqh dan lain sebagainya.

Keyword: *iSpring Suite-Quiz Maker*, Metode *Drill and Praticce*, Pembelajaran Nahwu

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah puji dan syukur terhatur kepada Allah SWT, yang senantiasa memberikan nikmat, rohmat dan pertolongannya pada hambaNya sehingga penelitian ini bisa terselesaikan.

Sholawat dan salam semoga tetap tercurahkan pada baginda Nabi Muhammad SAW, yang telah mengantarkan kita dari zaman jahiliyah menuju zaman yang penuh dengan sinar Iman, Islam, dan Ilmu.

Dengan selesainya pelaksanaan penelitian dan laporan hasil penelitian yang berjudul “Laporan penelitian dengan judul; Pengembangan Media Berbasis *“iSPRING SUITE-QUIZ MAKER Metode Drill and Prattice”* Pada Pembelajaran Nahwu Untuk Santri Generasi-Z”, kami tak lupa mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah memberi kesempatan dan membantu penyelesaian penelitian ini.

Penelitian ini masih dalam sekup yang Sangat kecil dari sebuah medan yang sangat luas, sehingga hasil akhir dari penelitian ini kiranya perlu untuk tindak lanjut dan penyempurnaan. Disamping itu demi kesempurnaan penelitian ini, Sangat diharapkan adanya masukan-masukan dan saran dari pembaca dan pakar .

Madang, 26 September 2020

Peneliti

DAFTAR ISI

Halaman Pengesahan

Abstrak

Kata Pengantar

Daftar Isi

BAB I	: Pendahuluan	1
	A. Latar Belakang.....	1
	B. Rumusan Masalah Penelitian.....	3
	C. Tujuan Penelitian.....	3
	D. Kajian Terdahulu.....	3
BAB II	: Kajian Teori	6
	A. Media Pembelajaran.....	6
	1. Pengertian Media Pembelajaran.....	6
	2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	7
	3. <i>iSpring Suit-Quiz Maker</i>	9
	B. Metode Pembelajaran.....	11
	1. Definisi Metode.....	11
	2. Drill and Practice Sebagai Metode.....	11
	C. Pembelajaran Gramatika Arab (Nahwu).....	12
	1. Pengertian Gramatika Arab (Nahwu).....	12
	2. Penerapan Drill and Practice Pada Pembelajaran Gramatika Arab (Nahwu).....	12
	D. Generasi Z.....	13
BAB III	: Metode Penelitian	17
	A. Jenis Penelitian.....	17
	B. Analisis Data.....	21
BAB IV	: Paparan dan Analisis Data	23

	A. Pondok Pesantren Salafiyah Putri Al Islahiyah Malang	23
	B. Pembelajaran Gramatika Arab (Nahwu)	28
	C. Media QUINRU dan Penggunaanya.....	29
	D. Efektifitas Media QUINRU.....	39
	E. Interpretasi Data.....	42
BAB V	:Pembahasan	48
	A. Langkah-Langkah Pengembangan Media	48
	1. Analisis.....	48
	
	2. Design.....	48
	
	3. Development.....	50
	
	4. Implementasi.....	51
	
	5. Evaluasi.....	51
	
	B. Keefektivitasan.....	52
BAB V	: Penutup	55
	A. Kesimpulan.....	55
	B. Saran.....	56
	Daftar Pustaka	58
	Lampiran	

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Pendidikan merupakan bagian strategis untuk membangun manusia seutuhnya. (Rahardjo, 2010:vii). Di Indonesia yang mayoritas penduduknya beragama Islam menyelenggarakan pendidikan selain di lembaga formal yang bersifat umum juga yang bersifat keagamaan. Diantara yang bersifat keagamaan adalah pendidikan pesantren. Kiprah dan kontribusi pesantren dalam hal ini Madrasah Diniyah Takmiliah (MDT) pada pembangunan bangsa tidak terbantahkan lagi, utamanya dalam penguatan karakter anak-anak bangsa. Hal ini semakin diperkuat dengan dimasukkannya pembahasan UU Pesantren dan Pendidikan dalam Prolegnas DPR tahun 2019. (Kemenag 2019). Dari sini pendidikan pesantren telah menjadi lembaga yang sejajar dengan lembaga-lembaga lain di Indonesia. Sehingga perhatian pemerintah dalam rangka meningkatkan mutu kualitas pembelajarannya juga tidak bisa dipandang sebelah mata. Hal ini berimplikasi bahwa upaya-upaya peningkatan pembelajaran di pesantren dalam hal ini Madrasah Diniyah menjadi tugas semua lapisan masyarakat, baik masyarakat pesantren juga masyarakat perguruan tinggi diantaranya melalui unit risetnya.

Keberadaan pesantren mahasiswa saat ini sangatlah dibutuhkan. Para santri pesantren saat ini mayoritas adalah generasi Z. Mereka adalah generasi yang lahir dalam rentang tahun 1995 sampai dengan tahun 2010 masehi. Sebagai generasi net, mereka mampu mengaplikasikan semua kegiatan dalam satu waktu seperti nge-tweet menggunakan ponsel, *browsing* dengan PC, dan mendengarkan musik menggunakan *headset*. Apapun yang dilakukan kebanyakan berhubungan dengan dunia maya. Sejak kecil mereka sudah mengenal teknologi dan akrab dengan *gadget* canggih. (https://id.wikipedia.org/wiki/Generasi_Z). Hal ini merupakan aset yang perlu dioptimalkan, terutama untuk mendukung keberhasilan pembelajaran di pesantren. Terlebih bagi mereka yang nyantri sekaligus kuliah di perguruan tinggi sehingga beban yang harus mereka tanggung lebih berat dibanding dengan

santri yang tidak kuliah. Artinya kehadiran alat teknologi yang bisa dimanfaatkan sebagai media sangat dibutuhkan.

Di pondok pesantren, santri dididik untuk memiliki kemampuan menelaah dan mengkaji kitab-kitab yang berbahasa Arab. Diantara materi yang dibutuhkan adalah Nahwu Shorof (Dirjen Pendis 2015). Bagi sebagian besar santri, *Nahwu* merupakan pelajaran yang sulit, termasuk di Pondok Pesantren Salafiyah Putri Al Ishlahiyah Kota Malang yang 70% lebih dari santri barunya belum pernah mondok. Karena dalam ilmu *Nahwu* terdapat kaidah-kaidah yang tidak ada dalam ilmu gramatika bahasa asing lainnya. Penerapan dari ilmu nahwu diantaranya pembahasan tentang perubahan yang terjadi di akhir kata dalam bahasa Arab baik pada *harokat* maupun hurufnya (Al Ghulayaini). Hal ini merupakan sesuatu yang sulit, dikarenakan kitab yang dijadikan materi pelajaran mayoritas tidak berharokat..

Diantara teknologi berbasis komputer yang bisa diterapkan sebagai solusi dalam pembelajaran Nahwu adalah teknologi berbasis iSpring suite-quiz maker. *iSpring Suite – Quiz Maker* merupakan sebuah *software* yang berfungsi sebagai penyedia pembuatan kuis untuk membantu menilai kompetensi dan pengetahuan peserta didik, melatih keterampilan kerja mereka, dan memperkuat pembelajaran. Terdapat beberapa jenis latihan yang disediakan oleh *iSpring Suite – Quiz Maker* yaitu, dari *Multiple Choice*, *True/False*, *Hotspot*, *Multiple Response*, *Numeric*, *Matching*, *Drag the Words* dan *Select from Lists*. (Mahir iSpring QuizMaker, 2016).

Diantara metode yang bisa diterapkan dalam penggunaan iSpring Suit Maker adalah *Drill and practice*. Melalui metode ini peserta didik dibimbing dalam melewati rangkaian latihan dan praktik yang telah dirancang untuk mengasah kemampuan baru atau kemampuan yang telah dimiliki (Heinich dkk, 2002). *Drill and practice* juga digunakan sebagai sarana untuk memperoleh suatu ketangkasan, ketepatan, kesempatan dan keterampilan (Sagala, 2009). Selain dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Permana2016). Metode ini juga dapat meningkatkan prestasi dan motivasi sisiwa dalam belajar bahasa Inggris ((Umar. 2014). Smaldino, Lowther, & Mims (2019) mengemukakan bahwa, *drill*

and practice mengarahkan siswa melalui latihan-latihan untuk meningkatkan kecekatan/ketangkasan dan kefasihan/kelancaran dalam sebuah keterampilan.

Berdasarkan ulasan di atas peneliti ingin mengembangkan produk melalui penelitian dengan judul: “Pengembangan Media Berbasis *iSpring Suite-Quiz Maker* Metode *Drill And Practice* Pada Pembelajaran Nahwu untuk Santri Generasi-Z”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan paparan latar belakang di atas, maka rumusan pertanyaan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

1. Bagaimana langkah pengembangan Media Berbasis *iSpring Suite-Quiz Maker* Metode *Drill And Practice* Pada Pembelajaran Nahwu untuk Santri Generasi-Z?
2. Bagaimana efektifitas Media Berbasis *iSpring Suite-Quiz Maker* Metode *Drill And Practice* Pada Pembelajaran Nahwu untuk Santri Generasi-Z?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pada rumusan pertanyaan di atas, maka tujuan penelitian ini sebagai berikut:

1. Mendeskripsikan langkah pengembangan Media Berbasis *iSpring Suite-Quiz Maker* Metode *Drill And Practice* Pada Pembelajaran Nahwu Untuk Santri Generasi-Z
2. Menjelaskan Efektifitas Media Berbasis *iSpring Suite-Quiz Maker* Metode *Drill And Practice* Pada Pembelajaran Nahwu Untuk Santri Generasi-Z

D. Kajian Terdahulu

1. Y. T. Gee, I. N. Umar, “The Effects of Drill and Practice Courseware on Students’ Achievement and Motivation in Learning English”(2014)World Academy of Science, Engineering and TechnologyInternational Journal of Educational and Pedagogical Sciences. Vol:8, No:12, 2014. Penelitian ini menunjukkan bahwa praktik *courseware* memberikan peningkatan pada prestasi dan motivasi siswa dalam belajar bahasa Inggris.

2. Rosenshine, Barak, "Teaching Functions in Instructional Programs" The Elementary School Journal, Volume 83, Number 4, March 1983. 2. This paper was prepared initially for a conference entitled Research on Teaching: Implications for Practice, sponsored by the National Institute of Education, at Airlie House in Warrenton, Virginia, February 25-27, 1982. Penelitian ini berupa studi eksperimental untuk melatih para guru guna meningkatkan program akademik siswa dalam bidang matematika melalui teknik instruksi.
3. Allan c. Ornstein, "practice and drill: implications for instruction" Univ of Pittsburgh on August 18, 2015, NASSP Bulletin/April 1990. Penelitian ini menunjukkan bahwa siswa memahami keterampilan pra syarat untuk pelajaran yang di berikan melalui metode *practice and drill*.
4. Good, Thomas L; Grouws, Douglas A, "The Missouri Mathematics Effectiveness Project: An Experimental Study in Fourth-Grade Classrooms" Article in Journal of Educational Psychology • June 1979; University of Missouri—Columbia. Studi ini menyelidiki efektivitas matematika eksperimental program pengajaran. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menguji inefektivitas matematika program pengajaran tentang prestasi siswa.
5. Kulik, Chen-Lin C; Kulik, James A "Effectiveness of Computer-Based Instruction: An Updated Analysis" Computers in Human Behavior, Vol. 7, in the U.S.A. All rights reserved, Center for Research on Learning and Teaching The University of Michigan. Penelitian ini menunjukkan bahwa instruksi berbasis komputer (CBI) menghasilkan efek positif pada siswa.
6. Branch, Robert Maribe Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia 604 Aderhold Hall Athens, GA 30602 USA rbranch@uga.edu. Bahwa konsep ADDIE diterapkan untuk lingkungan pembelajaran desain sistem pengajaran memfasilitasi lingkungan belajar yang disengaja dengan menanggapi banyak situasi, interaksi dalam konteks, dan interaksi antar konteks.
7. Evi Damayanti, Rustiyarso, Ika Rahmatika Chalimi. Efektivitas Penggunaan Media Ispring Suite 8 Terhadap Hasil Belajar Sejarah Kelas X SMAN 5 Pontianak. Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan efektivitas hasil belajar antara siswa yang diajar menggunakan media iSpring Suite 8

dengan siswa yang diajar menggunakan media konvensional pada mata pelajaran sejarah kelas X SMA Negeri 5 Pontianak; Ispring Suite 8 dapat meningkatkan hasil belajar mata pelajaran Sejarah.

8. Devi Yulia Rahmah. 2017. Pengembangan Media Interaktif Berbasis iSpring untuk Peningkatan Hasil Belajar Siswa Kelas V di Madrasah Ibtidaiyah Negeri Loloan Timur Jembrana Bali. Skripsi UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. Penelitian ini memberikan temuan bahwa media pembelajaran IPA yang berbasis iSpring pada materi sistem pernafasan manusia dan hewan mampu meningkatkan konsep siswa dalam pembelajaran.

Dari kajian terdahulu yang pernah dikaji oleh beberapa peneliti, tema penelitian ini memiliki beberapa kesamaan yaitu terkait dengan pengembangan media pembelajaran, namun ada perbedaan yaitu dalam hal objek penelitian yaitu pembelajaran nahwu yang ditujukan untuk generasi yang telah dekat dengan media.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Heinich dkk (2002), Media bentuk jamak dari medium, adalah sebuah perantara komunikasi. Berupa sesuatu yang memuat informasi antara sumber dan penerima. Sihabuden (2015) dan Arsyad (2014) berpendapat bahwa media adalah alat yang menyampaikan pesan- pesan pembelajaran. Sedangkan Heinich dkk (2002) selama media memuat pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau mengandung maksud-maksud pengajaran maka ia disebut media pembelajaran.

Media juga mempunyai beberapa keistimewaan. Gerlach dan Ely dalam Sihabuden (2015) menyatakan bahwa media mempunyai keistimewaan fiksatif, keistimewaan manipulatif dan keistimewaan distributif. (a) Keistimewaan Fiksatif, merupakan kemampuan media untuk menangkap, menyimpan dan kemudian menampilkan kembali suatu objek. (b) Keistimewaan Manipulatif, merupakan kemampuan untuk menampilkan kembali suatu objek atau kejadian dengan berbagai macam cara sesuai kebutuhan. Dan (c) Keistimewaan Distributif, merupakan kemampuan yang dalam sekali penampilan suatu objek atau kejadian dapat menjangkau pengamat yang sangat besar jumlahnya dan tersebar dalam kawasan yang sangat luas. Suryadi (2007) mengatakan bahwa pemanfaatan teknologi dalam proses pembelajaran akan menimbulkan rasa senang karena siswa berinteraksi dengan gambar, video, maupun animasi.

Maka dalam pembelajaran kehadiran media sangat diharuskan, karena memiliki fungsi yang banyak, apalagi peserta didiknya (santri) yang mereka dekat dengan teknologi informasi, seperti personal computer, laptop, gejet, handphone, dll, mereka akan lebih senang apabila dapat belajar lewat media tersebut.

2. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Proses belajar-mengajar pada hakekatnya adalah proses komunikasi. Dalam proses tersebut terdapat tiga komponen penting yang memainkan peran yaitu; pesan yang disampaikan dalam hal ini adalah kurikulum (tujuan, materi, metode, media dan evaluasi), komunikator yaitu; guru, dan komunikan dalam hal ini adalah siswa. Agar proses komunikasi berjalan dengan lancar atau berlangsung secara efektif dan efisien diperlukan alat bantu yang disebut dengan media pembelajaran.

Ada beberapa jenis media pembelajaran bahasa (Arab) yang cukup efektif, mudah dibuat, namun tidak mahal, dan diantara media buatan guru yang bisa dijadikan alternatif seperti; gambar guru, guntingan gambar dari majalah (*cut out pictures*), boneka jari, kartu lipat, kartu melingkar, buku besar, poster dinding, kartu permainan dan lain-lain, atau sesuatu yang mudah didapat di sekitar kita. Masing-masing media tentu saja memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri, namun apabila guru bisa menyesuaikan pemilihan media dengan kondisi dan situasi pengajaran, tentunya kekurangan tersebut bisa diminimalkan.

Secara umum media pembelajaran –bahasa Arab– dapat di golongankan ke dalam dua kelompok besar; media elektronik dan non elektronik. Mustofa (Tt: 20) mengelompokkan media pembelajaran bahasa menjadi tiga: Audio visual aids (as *Samiyah-al Bashoriyah*), kelompok rangkaian aktifitas (*majmuatul amal*), dan praktikum (*majmuatul mulakhadhoh*). Selain itu Suyanto (1999: 7) menggolongkan media atau alat bantu pembelajaran bahasa – Arab – menurut dominasi indra yang digunakan. Indra dan organ yang aktif digunakan dalam berbahasa yaitu pendengaran, penglihatan, dan alat bicara. Karenanya media pembelajaran yang digunakan sebagai alat bantu pembelajaran dapat dikelompokkan menjadi tiga kategori besar: alat bantu dengar (*audio aids*), alat bantu pandang (*visual aids*), dan alat bantu pandang-dengar (*audio – visual aids*).

Pertama, alat bantu dengan; media pembelajaran bahasa asing yang menuntut pembelajar untuk menggunakan *indra pendengaran* secara dominan adalah radio, tape recorder, ataupun alat musik tertentu.

Pemanfaatan *radio* dalam pembelajaran bahasa-Arab- dapat berfungsi untuk menunjang pemantapan dari pelajaran yang diperoleh dari sekolah, akan tetapi tampaknya radio belum menjadi pilihan pertama di sekolah-sekolah kita untuk menjadi media pembelajaran bahasa. Salah satu sebabnya adalah sulitnya mengakses siaran radio berbahasa Arab. Alternatif kedua dari media *audio* adalah kaset dan tape recorder, yang bila dibandingkan dengan radio, memiliki keunggulan tersendiri karena beberapa aspek pengajaran bisa lebih terkendali. Pengajar dapat memilih materi rekaman yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, tingkat penguasaan siswa, topik pembelajaran maupun target keterampilan tertentu yang ingin dicapai.

Kedua, visual aids; jenis media ini cenderung lebih mudah pengadaannya karena bisa dibuat atau dipilih dari bahan-bahan yang relatif mudah didapat dan sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari, sedangkan harganya pun juga tidak mahal atau bahkan terkadang tanpa memerlukan biaya sama sekali. Seperti halnya: papan tulis, benda peraga, gambar dan foto, serta kartu dan sejenisnya.

Ketiga, Alat bantu pandang dengar; jenis media ini dapat dikelompokkan menjadi tiga kelompok besar, yaitu benda sesungguhnya (*real objects*), benda mini (*miniatures*), dan benda khusus. Benda sesungguhnya adalah benda-benda yang bisa dipergunakan dalam kehidupan sehari-hari dan cukup praktis untuk dibawa ke sekolah. Gebhard (1996:101) memberikan contoh seperti sisir, gunting, sikat gigi, balon, lilin, toples kopi, payung, topi, peralatan makan, alat tulis dan lain-lain. Sedangkan benda mini adalah barang-barang buatan pabrik yang biasanya digunakan untuk mainan anak-anak, misalnya mobil-mobilan, beragam binatang yang buat dari plastik, beragam peralatan perang, alat-alat memasak dan minuman, atau telpon mainan.

Gambar dan foto merupakan contoh alat bantu pandang yang berguna untuk membantu siswa memahami konsep tertentu yang ingin dikenalkan oleh guru, baik itu merupakan gambar tiruan benda, kegiatan, tokoh-tokoh penting, maupun situasi. Kegunaan alat ini untuk membantu memudahkan siswa membuat pertanyaan, menjawab pertanyaan, maupun memahami isi

wacana lisan maupun tulis. Kartu juga merupakan alat bantu yang menggunakan indra penglihatan paling dominan. Kartu sering kali dimanfaatkan guru untuk memberi penguatan pada siswa (*drilling*) mengenai suatu konsep bahasa tertentu ataupun untuk memberi kesempatan siswa mempraktekkan aspek bahasa yang sudah dikenal oleh guru.

Seiring dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, media jenis ketiga sudah dikembangkan berbasis teknologi yang bisa menghadirkan audio-visual dan bahkan sudah dikembangkan sebagai alat untuk evaluasi sebuah pembelajaran dengan berbagai bentuk macam soal. Sebagaimana program iSpring suite-quiz maker sebagaimana penjelasan berikut ini.

3. *iSpring Suite – Quiz Maker*

iSpring Suite – QuizMaker adalah sebuah *authoring tool* yang bisa digunakan oleh pendidik dalam membuat beraneka macam soal interaktif, mulai dari jenis soal pilihan ganda, true – false, menjodohkan hingga soal essay pun bisa untuk dibuat, (Mahir iSpring QuizMaker, 2016). (*iSpring QuizMaker Guide*) *iSpring Suite – QuizMaker* adalah alat praktis untuk merancang kuis dengan pertanyaan *drag-n-drop*, audio, video, dan persamaan. *iSpring Suite – QuizMaker* hanya bisa dijalankan di komputer yang mempunyai spesifikasi sebagai berikut:

a. Spesifikasi Perangkat untuk Penulisan Konten

Perangkat keras	
Komputer dan prosesor	Prosesor Dual-Core (Quad-Core atau lebih tinggi direkomendasikan, 2,0 GHz atau lebih cepat)
Memory	4 GB (Disarankan: 8 GB atau lebih)
Ruang disk kosong	2 GB untuk instalasi dan 20 GB untuk operasi
Tampilan	1366x768 atau resolusi lebih tinggi
Kartu video	NVIDIA® GeForce® 8 series, Intel® HD Graphics 2000, atau AMD Radeon™ R600 atau lebih tinggi dengan memori 512 MB untuk video biasa dan 1 GB untuk video HD

Audio	Kartu suara dan mikrofon (untuk merekam narasi)
Video	Webcam internal atau eksternal (untuk perekaman video)
Perangkat lunak	
Sistem operasi	Microsoft® Windows® 7/8/10 (32- dan 64-bit)
Microsoft Word	Microsoft Word 2007/2010/2013/2016 (32- dan 64-bit)
Internet Explorer	Internet Explorer 9.0 atau lebih tinggi

b. Spesifikasi Perangkat Untuk Melihat Konten

HTML5	
Windows	Internet Explorer 9 atau lebih tinggi, Mozilla Firefox 45 atau lebih tinggi, Google Chrome 48 atau lebih tinggi, Microsoft Edge
Macintosh	Safari 11 atau lebih tinggi
Linux	Mozilla Firefox 45 atau lebih tinggi Google Chrome 48 atau lebih tinggi
Perangkat Seluler	iOS 9.x atau lebih tinggi (untuk iPad dan iPhone) Android 4.4 atau lebih tinggi
Menonton video (MP4)	
Player	Windows Media Player QuickTime Player (untuk Mac)
Windows	Internet Explorer 9 atau lebih tinggi Mozilla Firefox 45 atau lebih tinggi Google Chrome 48 atau lebih tinggi Microsoft Edge
Macintosh	Safari 11 atau lebih tinggi
Perangkat Seluler	iOS 9.x atau lebih tinggi (untuk iPad dan iPhone) Android 4.4 atau lebih tinggi

B. Metode Pembelajaran

1. Definisi Metode

Metode (*method*) yang dalam bahasa Arab disebut *thari:qah* adalah rencana menyeluruh yang berkenaan dengan penyajian materi bahasa secara teratur atau sistematis berdasarkan pendekatan yang ditentukan. Jika pendekatan (*Approach*) bersifat aksiomatis, maka metode (*method*) bersifat prosedural. Sehingga dalam satu pendekatan bisa saja terdapat beberapa metode. Misalnya ada beberapa faktor yang mempengaruhi penyajian materi pelajaran, diantaranya latar belakang bahasa murid dan bahasa asing yang dipelajarinya sehingga mengakibatkan perbedaan metodologis. Latar belakang sosio-kultural seorang murid, pengalamannya dengan bahasa Arab atau bahasa asing lain sebelumnya, merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi dipilihnya suatu metode. Dan pembelajaran bahasa Arab untuk orang Indonesia, misalnya akan berbeda secara metodologi dengan pembelajaran bahasa Arab untuk orang Inggris. Belum lagi pengalaman guru, tingkat penguasaannya terhadap bahasa asing yang diajarkan merupakan faktor yang penting juga untuk dicermati. Di samping itu, tujuan dari program bahasa yang diberikan, apakah tujuannya untuk membaca, mahir berbicara, mahir menterjemahkan, dan lain-lain (Abd. Wahab. R 2011). Kesemuanya akan membentuk dan mempengaruhi pemilihan dan penentuan metode yang dianggap tepat sasaran.

Sedangkan Teknik (*tehnique*), yang dalam bahasa Arab disebut *uslu:b* atau yang populer dalam bahasa kita dengan strategi, yaitu kegiatan spesifik yang diimplementasikan di dalam kelas, selaras dengan pendekatan dan metode yang telah dipilih (Abd. Wahab. R 2011). Teknik bersifat operasional, karena itu sangatlah tergantung pada imajinasi dan kreatifitas seorang pengajar dalam meramu materi dan mengatasi dan memecahkan berbagai persoalan di kelas. Dan salah satu teknik dalam pembelajaran bahasa Arab khususnya Ilmu Nahhwu yang sering digunakan adalah teknik Drill dan Praktik.

2. *Drill and Practice* Sebagai Metode

Drill and practice adalah yang mana peserta didik dibimbing dalam melewati rangkaian latihan dan praktik yang telah dirancang untuk mengasah

kemampuan baru atau kemampuan yang telah dimiliki (Heinich dkk, 2002). Metode *drill* adalah metode latihan atau metode training yang merupakan suatu cara mengajar yang baik untuk menanamkan kebiasaan-kebiasaan tertentu. *Drill and practice* juga digunakan sebagai sarana untuk memperoleh suatu ketangkasan, ketepatan, kesempatan dan keterampilan (Sagala, 2009). Smaldino, Lowther, & Mims (2019) mengemukakan bahwa, *drill and practice* mengarahkan siswa melalui latihan-latihan untuk meningkatkan kecekatan/ketangkasan dan kefasihan/kelancaran dalam sebuah keterampilan. Tujuan utama *drill and practice* adalah untuk memastikan bahwa siswa memahami keterampilan prasyarat untuk pelajaran hari itu. Kegiatan praktik dan latihan untuk siswa meliputi (Rosenshine, 1983): Memeriksa atau mempelajari kembali pekerjaan hari sebelumnya untuk melanjutkan ke keterampilan dan konsep baru.

C. Pembelajaran Gramatika Arab (*Nahwu*)

1. Pengertian Gramatika Arab (*Nahwu*)

Kata *nahwu* memiliki beberapa makna, diantaranya (جهة) arah, (شبه) serupa. *Nahwu* menurut istilah adalah : *Ilmu tentang kaidah-kaidah (pokok-pokok) yang diambil dari kalam Arab, untuk mengetahui hukum kata yang tidak disusun (seperti panggilan, idghom, membuang dan mengganti huruf) dan keadaan kata (kalimat Arab) ketika ditarkib (seperti I'rob dan mabni).* (Muhibbudin 2010). Adapun yang pertama kali memperkenalkan ilmu *nahwu* adalah Abu Aswad Ad Duali atas perintah Amirul Mukminin 'Ali bin Abi Tholib R.A (Hamid, Abdul 2010)

2. Penerapan Drill and Practice Pada Pengertian Gramatika Arab (*Nahwu*)

Drill and practice digunakan untuk melatih peserta didik menggunakan konsep, aturan atau prosedur yang telah diajarkan sebelumnya. Materi ilmu *nahwu* berbentuk prinsip konsep atau kaidah-kaidah, dan menurut Arsyad (2014) pemanfaatan media berbasis komputer untuk isi pembelajaran berbentuk prinsip konsep mempunyai tingkat keefektifan yang tinggi.

Drill and practice mengarahkan peserta didik melalui latihan-latihan untuk meningkatkan kecekatan atau ketangkasan dan kefasihan atau kelancaran dalam sebuah keterampilan (Smaldino, Lowther, & Mims, 2019). Dalam hal ini, media berbasis komputer kuis interaktif dengan teknik *drill and practice* menuntun santri meningkatkan kecakapan dalam mengingat, menghafal, mengidentifikasi dan menerapkan kaidah-kaidah ilmu *nahwu* melalui latihan dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang ditampilkan.

Ilmu *nahwu* merupakan ilmu gramatika bahasa Arab, yang merupakan bahasa asing bagi masyarakat Indonesia. Pada umumnya pembelajaran bahasa asing efektif menggunakan bentuk *drill and practice* (Heinich dkk, 2002). Dalam proses pembelajaran perlu adanya latihan untuk mengasah pemahaman peserta didik, sehingga terjadi peningkatan kualitas penguasaan dan pemahaman materi. Ketika tingkat pemahaman bertambah maka tujuan pembelajaran pun akan mudah tercapai.

D. Generasi Z

Generasi Z adalah generasi yang lahir dalam rentang tahun 1995 sampai dengan tahun 2010 masehi. Generasi Z adalah generasi setelah Generasi Y, Ada beberapa karakteristik Generasi Z adalah: mahir dan gandrung akan teknologi informasi dan berbagai aplikasi komputer, suka dan sering berkomunikasi dengan semua kalangan khususnya lewat jejaring sosial, lebih mandiri daripada generasi sebelumnya, cenderung toleran dengan perbedaan kultur dan sangat peduli dengan lingkungan sekitar, terbiasa dengan berbagai aktivitas dalam satu waktu yang bersamaan, menempatkan uang dan pekerjaan dalam daftar prioritas, cenderung kurang dalam berkomunikasi secara verbal (<https://economy.okezone.>)

Setiap generasi memiliki karakteristik masing-masing, yang bisa jadi sama, bisa juga berbeda. Dari berbagai penelitian yang dilakukan, generasi Z memiliki karakteristik yang berbeda dengan generasi sebelumnya. Adapun karakteristik dari generasi Z sebagai berikut. (<https://id.wikipedia.org> > wiki > Generasi_Z):

1. Berambisi besar mencapai kesuksesan, anak muda masa kini memiliki *role model* yang banyak. Artinya banyak yang mereka idolakan. Hal ini mendorong timbulnya ambisi besar untuk sukses seperti orang-orang yang diidolakannya. Ambisi besar pada generasi Z ini didukung dengan kondisi dunia yang lebih baik, termasuk kondisi keluarga yang sebagian besar jauh lebih mapan.
2. Menyukai hal simpel, praktis dan instan, mereka cenderung menyukai segala sesuatu yang serba praktis dan simpel, termasuk dalam hal memecahkan masalah dan mencari solusi. Mereka enggan untuk mencermati suatu masalah dan meluangkan waktu guna melalui proses pemecahan masalah yang panjang. Hal ini tak lepas dari kehidupan serba instan yang mereka hadapi sejak lahir, sehingga berpengaruh pada karakter dan kepribadiannya.
3. Menginginkan kebebasan, lahir di tengah-tengah modernitas, generasi ini cenderung terkesan susah diatur. Mereka menginginkan kebebasan, baik dalam berpendapat, berkreasi, berekspresi, dan lain sebagainya. Mereka tidak suka dengan perintah tanpa adanya penjelasan logis, termasuk peraturan-peraturan yang mengekang baik dalam lingkup keluarga maupun lingkungan masyarakat.
4. Memiliki rasa percaya diri yang tinggi, kepercayaan diri dapat mempengaruhi cara bersikap dan berperilaku.
5. Menyukai hal yang detail, anak-anak generasi Z lahir di era teknologi digital telah berkembang pesat. Mereka lebih menyukai hal-hal yang detail. Sebab mereka tidak mudah dan cepat puas dengan alasan sederhana yang dikemukakan setiap menghadapi masalah. Mereka menyukai hal yang detail, sehingga cenderung kritis dalam berpikir dan detail dalam mencermati suatu permasalahan. Hal ini didukung dengan teknologi yang memungkinkan mereka untuk mencari informasi dan berbagai referensi dengan mudah melalui internet.
6. Ingin mendapat pengakuan. Setiap orang pada dasarnya ingin mendapat pengakuan atas segala bentuk kerja keras dan usaha yang telah dilakukannya. Generasi Z sebagai generasi yang tumbuh dan berkembang

dalam teknologi dan perangkat digital canggih memiliki keistimewaan dan keunikan tersendiri.

7. Paham terhadap teknologi informasi, generasi Z lahir di saat teknologi telah berkembang pesat, di mana perangkat digital begitu mudah diperoleh dan diakses. Tak heran jika generasi ini melek terhadap teknologi informasi. Mereka cepat belajar dan mahir dalam menggunakan perangkat digital baik berupa laptop, *smartphone*, tablet, dan lain sebagainya. Anak-anak generasi Z lebih banyak menghabiskan waktunya untuk mengakses perangkat digital, mengeksplorasi dunia maya, berkomunikasi dan berinteraksi di media sosial dibandingkan bertatap muka dan bercengkerama dengan keluarga di kehidupan nyata.
8. Lebih realistis, mereka lahir di era teknologi digital menjadikan generasi Z akrab dengan perangkat digital canggih, yang memungkinkan mereka untuk mengakses informasi dan mencari kebenaran atas segala informasi yang dihadirkan. Generasi ini lebih pragmatis dan analitis dalam berpikir. Mereka akan tertantang untuk mencari kebenaran suatu peristiwa dari berbagai informasi. Selain itu, mereka juga mampu belajar mandiri dan lebih nyaman menyerap pengetahuan secara online dibandingkan pada lembaga pendidikan konvensional.
9. Lebih toleran dan menghargai perbedaan, tidak dipungkiri bahwa banyak perbedaan dalam kehidupan bermasyarakat. Bagi generasi Z, perbedaan bukanlah masalah yang harus dipertentangkan. Generasi ini lebih terbuka untuk menerima perbedaan, sehingga lebih toleran dan menghargai setiap perbedaan yang ada baik suku, agama, maupun ras.

Dari karakteristik generasi Z tersebut di atas dapat dipahami, bahwa mereka adalah generasi yang siap untuk sukses dimasa depannya yang sepertinya tidak peduli dengan proses yang harus dijalani. Mereka lahir di era teknologi digital menjadikan generasi Z akrab dengan perangkat digital canggih, yang memungkinkan mereka untuk mengakses informasi dan mencari kebenaran atas segala informasi yang dihadirkan. Oleh karenanya penggunaan media untuk membelajarkan generasi ini sangat tepat. Sebagaimana dikatakan oleh (Iis Rodiah; 12: 2019), hal yang perlu diingat pula dalam menyelenggarakan

pembelajaran untuk generasi ini, adalah bahwa kemampuan belajar mereka jauh lebih cepat karena segala informasi ada diujung jari mereka.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

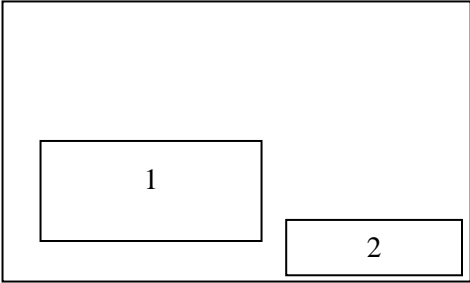
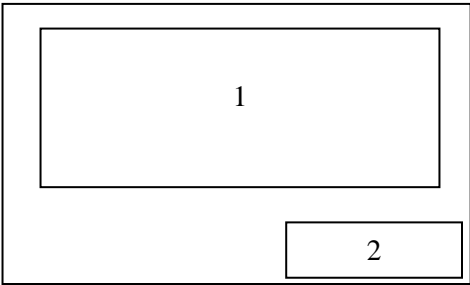
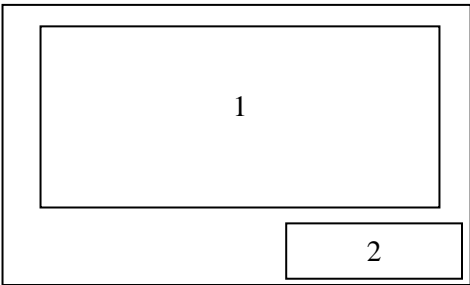
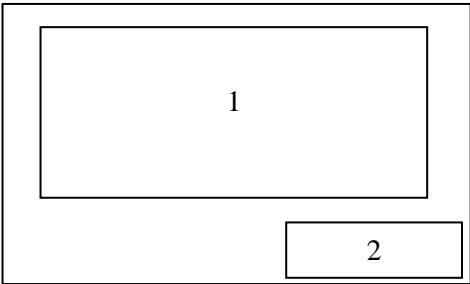
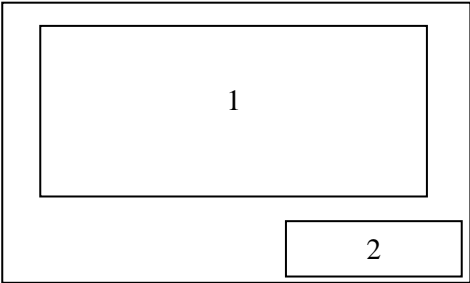
Penelitian dengan judul “Pengembangan Media Berbasis *iSpring Suite-Quiz Maker* Metode *Drill And Practice* Pada Pembelajaran Nahwu untuk Santri Generasi-Z” adalah termasuk jenis penelitian dan pengembangan yakni; “menghasilkan produk (Sugiono, 2009). Peneliitian dan pengembangan ini menggunakan model ADDIE (Branch, 2009). ADDIE sendiri merupakan akronim dari *Analysis, Design, Development, Implementation* dan *Evaluation*. Berikut akan peneliti uraikan dari ke lima langkah tersebut:

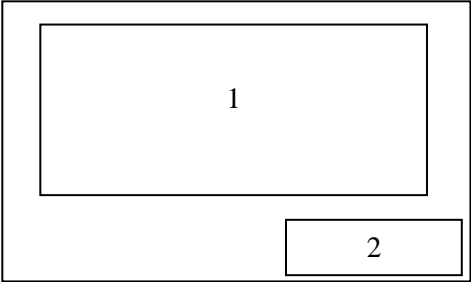
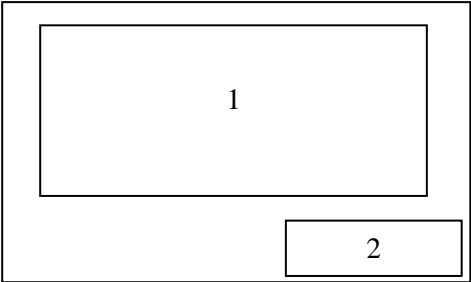
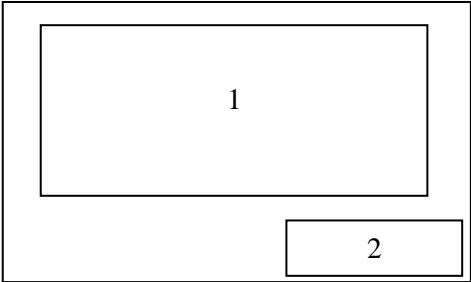
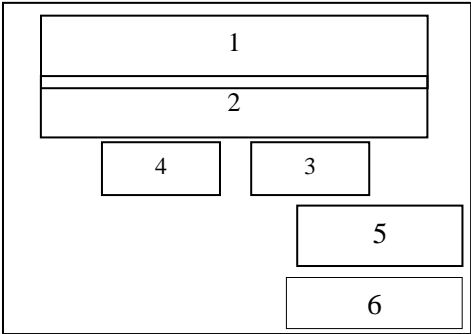
1. Analysis

Kesenjangan	:	Adanya 80% santri peserta mata pelajaran Nahwu yang mengalami kesulitan, dikarenakan mereka belum pernah mempelajari materi tersebut. Sementara dengan kepadatan 24 bab yang dengan konten padat harus ditempuh dalam waktu 16 pertemuan.
Tujuan	:	Meningkatkan tingkat pemahaman santri terhadap pelajaran <i>nahwu</i> .
Peserta didik	:	Santri pondok pesantren yang mempelajari <i>nahwu jurumiyah</i> .
Teknologi	:	Berbasis komputer.
Media Pengembangan	:	<i>iSpring Suite – Quiz Maker</i> .
Metode	:	<i>Drill and Practice</i>
Konten	:	Pertanyaan-pertanyaan yang dikembangkan bersumber dari <i>Kitab Nahwu Jurumiyah</i> .

2. Design

- Membuat *Storyboard*

No.	Bagian	Tampilan	Keterangan
1.	Halaman awal		1. Kalimat ajakan menggunakan kuis interaktif. 2. Tombol "LANJUT"
2.	Profil pengembang		1. Informasi tentang pengembang 2. Tombol "LANJUT"
3.	Sampul media		1. Judul media dan pokok bahasan 2. Tombol "LANJUT"
4.	Pengantar		1. Penjelasan singkat tentang media 2. Tombol "LANJUT"
5.	Petunjuk penggunaan		1. Tampilan tombol-tombol dan keterangan fungsinya 2. Tombol "LANJUT"

No.	Bagian	Tampilan	Keterangan
6.	Petunjuk pengerjaan		<ol style="list-style-type: none"> 1. Instruksi dan info tentang soal-soal yang akan dikerjakan 2. Tombol “LANJUT”
7.	Peringatan sebelum mengerjakan		<ol style="list-style-type: none"> 1. Kalimat petunjuk halaman berikutnya 2. Tombol “LANJUT”
8.	Tampilan soal		<ol style="list-style-type: none"> 1. Soal dan kolom jawaban 2. Tombol “SETOR”
9.	Halaman akhir		<ol style="list-style-type: none"> 1. Kata-kata pujian, prihatin dan penyemangat 2. Nilai hasil 3. Tombol “LIHAT ULANG KUIS” 4. Tombol “DETAIL HASIL” 5. Tombol “COBA LAGI” 6. Tombol “TUTUP”

- Membuat desain antarmuka pengguna dan pengalaman pengguna.
- Membuat *Prototipe*.

3. Development.

Pada tahap pengembangan, yang dilakukan adalah menghasilkan konten, memilih media pengembang, mengembangkan panduan untuk peserta didik dan pendidik, melakukan revisi serta ujicoba.

4. *Implementation*

Pada tahapan ini media sudah siap untuk digunakan oleh pebelajar. Kegiatan yang dilakukan dalam tahapan ini adalah mempersiapkan dan mengimplementasikannya ke target pebelajar.

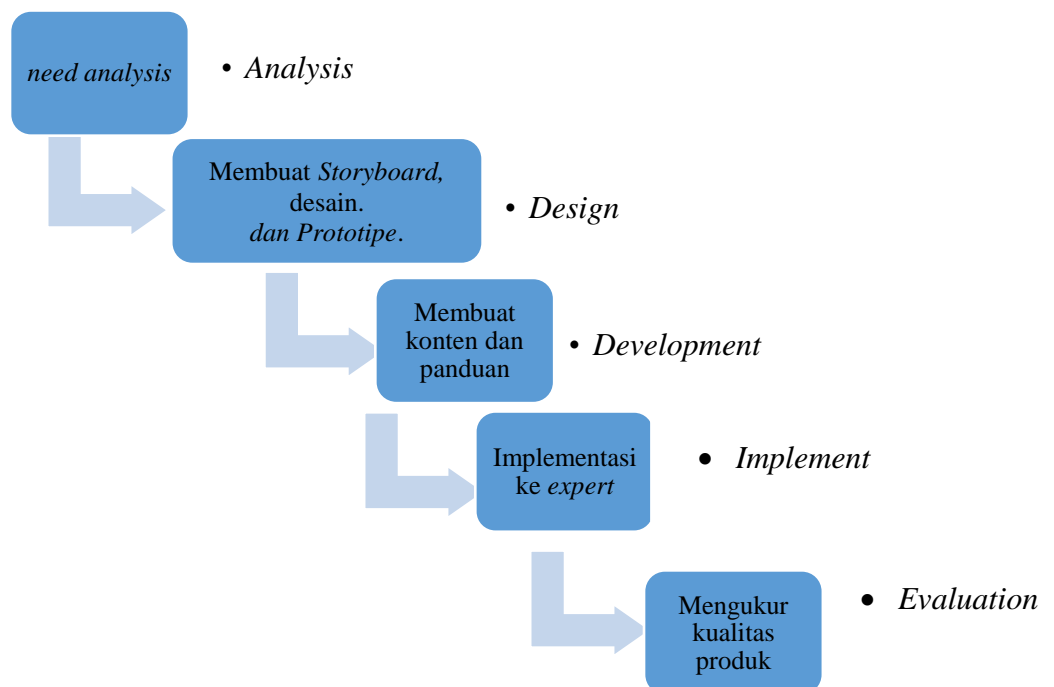
Tujuan utama dari langkah ini antara lain sebagai berikut:

- Membimbing pebelajar untuk mencapai tujuan atau kompetensi.
- Menjamin terjadinya pemecahan masalah/ solusi untuk mengatasi kesenjangan hasil belajar yang dihadapi oleh pebelajar.
- Memastikan bahwa pada akhir program pembelajaran, pebelajar perlu memiliki kompetensi pengetahuan, ketrampilan, dan sikap yang diperlukan.

5. *Evaluation.*

Tujuan dari tahap evaluasi adalah untuk mengukur kualitas dari media yang dikembangkan. Untuk memperoleh hasil belajar peserta didik, apakah terdapat perbedaan antara sebelum dan setelah penggunaan media.

Prosedur Penelitian



B. Analisis Data

Pada jenis penelitian pengembangan atau yang dikenal dengan R&D, data dianalisis dengan dua metode yakni kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan pada data *need analysis* yang diperoleh melalui pengamatan dan wawancara tentang kesenjangan yang terjadi pada pembelajaran Nahwu di pondok pesantren mahasiswa “Al Ishlahiyah” kota Malang. Analisis kualitatif juga dilakukan pada hasil pengamatan saat mengembangkan produk yang berupa “Media Berbasis *iSpring Suite-Quiz Maker Metode Drill And Practice*”. Hal ini dilakukan untuk mengetahui langkah- langkah pembuatannya. Baik pengamatan saat membuat *story board* dan *prototipe*, pengamatan saat menghasilkan konten, memilih media pengembang, mengembangkan panduan untuk peserta didik dan pendidik, sekaligus saat melakukan revisi. Selain itu masukan dari expert juga dianalisis dengan pendekatan kualitatif.

Sedangkan analisis kuantitatif dilakukan pada data yang diperoleh dari para *expert* (konten/ nahwu, desain dan bahasa) yang diperoleh melalui angket yang menggunakan skala likert. Analisis kuantitatif juga dilakukan pada data yang diperoleh melalui uji coba media pada santri untuk mengukur kualitas dari media yang dikembangkan. Dalam hal ini peneliti melakukannya satu tahap yakni melalui tes hasil belajar peserta didik pada 15 santri. Hal ini tidak sesuai dengan rencana semula yang mana akan dilakukan uji coba sebanyak dua kali. Ketidak terlaksanaan rencana tersebut, dikarenakan masa pembatasan sosial/ *social distance* di masa pandemi covid 19. Uji validitas media dilakukan dengan cara menyebarkan angket tentang kualitas media dan kejelasan konten atau materi nahwu. Data kuantitatif tersebut dianalisis dan dihitung dengan menggunakan rumus prosentase.

Teknik Analisis Data

Jenis Data	Langkah	Sumber Data	Metode	Analisis Data
	Analysis	Santri pondok Al Ishlahiyah	Observasi dan wawancara	
	Design	Proses	Observasi	

Kualitatif		pembuatan story board dan prototipe		Kualitatif
	Development	Proses saat membuat konten	Observasi	
	Implementation	Proses pembuatan panduan	Observasi	
	Evaluation	Penilaian expert	Kuesioner (Isian saran)	
		Penilaian santri	Wawancara	
Kuantitatif	Implementation	<i>Expert</i> desain <i>Expert</i> content <i>Expert</i> bahasa	Kuesioner	Kuantitatif (prosentase)
Kuantitatif	Evaluation	Kemampuan santri	Tes	Kuantitatif (Prosentase)

BAB IV

PAPARAN DAN ANALISA DATA

A. Pondok Pesantren Salafiyah Putri Al Ishlahiyah Malang

1. Sejarah Berdirinya Pondok Pesantren Salafiyah Putri Al Ishlahiyah (PPSPI)

Pondok Pesantren yang berdiri di Jalan Galunggung Blok VII Malang ini, keberadaan tanah dan bangunannya ada sejak tahun 1980-an. Diatas tanah seluas sekitar 500 m² ini oleh K. H. Imam Ghozali (orang tua dan mertua dari pengasuh-pengasuh sekarang) dibangunlah beberapa kamar (bilik) yang awalnya berfungsi sebagai asrama para mahasiswa putra. Mereka (mahasiswa) berasal dari luar kota Malang, bahkan luar propinsi, yang oleh orang tua mereka dititipkan kepada K. H. Imam Ghozali, untuk belajar ilmu agama selain menuntut ilmu pengetahuan umum di perguruan tinggi sekitar. Didasari rasa cinta Ilmu dan kewajiban mengajarkan Ilmu agama yang dimiliki, maka oleh Beliau (KH.Imam Ghozali) yang pernah menjadi, alumni, Lurah sekaligus pengajar di Pondok Gading (Pesantren Miftahul Huda) ini, para mahasiswa tersebut diwajibkan mengikuti pengajian di kediaman Beliau.

K. H. Imam Ghozali masih ada hubungan saudara dengan K. H. Moh.Yahya (pendiri Pondok Pesantren Miftahul Huda, Gading Pesantren Malang) karena Beliau beristri dengan Nyai Hj. Dewi Zulaichah, yang merupakan adik dari Istri K. H. Moh.Yahya, yakni Nyai Hj. Khodijah Yahya. Aktifitas pengajian yang dilakukan Beliau di kediamannya di Jl. Gading Pesantren berlangsung terus hingga Beliau dipanggil Allah SWT pada tahun 2007.

Seiring dengan aktifitas pengajian yang dilakukan Beliau di kediamannya pada waktu itu, di tahun 1999 di kediaman putri Beliau, Ustadzah Umi Machmudah, di jalan Galunggung gang VII, (sebelah asrama mahasiswa putra) juga berlangsung pengajian beberapa mahasiswi putri yang memang sengaja ingin belajar ilmu agama sekalian mukim (mondok) di kediamannya. Jadi pada waktu itu kediaman putri K.H.Imam Ghozali juga

selain sebagai tempat tinggal juga berfungsi tempat mondok bagi mahasiswi yang sengaja ingin belajar ilmu agama kepada putrinya.

Keinginan beberapa mahasiswi yang berniat mondok dan menimba ilmu-ilmu agama ini oleh Ustadzah Umi Machmudah yang lulusan IAIN Sunan Ampel Malang, sekaligus Dosen Pasca-Sarjana UIN Maulana Malik Ibrahim program studi Pendidikan Bahasa Arab ini, tidak dapat ditolak. Maka disinilah cikal bakal berdiri dan berkembangnya Pondok Pesantren Salafiyah Putri Al Ishlahiyah (PPSPI). Semakin tahun jumlah mahasiswi yang ingin menimba ilmu dikediaman Ustadzah Hj. Umi Machmudah semakin bertambah mencapai puluhan orang. Untuk menampung mahasiswi yang mondok semakin banyak itu maka oleh Ustadz Ir. Ahmad Priadi (suami Hj. Umi Machmudah) rumah beliau yang berada lantai 2 kamar-kamarnya difungsikan sebagai kamar para santri.

Seiring dengan bertambahnya mahasiswi yang ingin menimba ilmu , kediaman beliau lantai 2 tidak dapat menampung santri baru. Maka tanah dan bangunan seluas 500 meter persegi, disebelah kediaman Ustadzah Umi Machmudah, yang mana terdapat asrama putra dan mushola yang menjadi hak milik Gus Ali Machmudi (Putra KH.Imam Ghozali) yang tadinya digunakan untuk asrama putra, dialih fungsikan sebagai bangunan Pondok pesantren untuk santri Putri.

Didasari mengemban amanat orang tua (KH.Imam Ghozali dan Nyai Hj.Dewi Zulaichah) yang berwasiat agar tanah dan bangunan di Jl. Galunggung dijadikan pondok pesantren putri, maka pada tanagal 2 Mei 2009, tempat tersebut diresmikan menjadi Pondok Pesantren Salafiyah Putri Al Islahiyah oleh K.H. Agus Arif Yahya (Pengasuh Pondok Pesantren Miftahul Huda, Gading Pesantren Malang) yang juga dihadiri tokoh-tokoh dan masyarakat sekitar.

Hingga saat ini sejak diresmikan, pesantren ini perlahan dan pasti tumbuh dan berkembang menjadi pondok pesantren yang diakui oleh Masyarakat dan Pemerintah (KEMENAG) dengan dikeluarkannya Sertifikat dari Kemenag untuk menyelenggarakan Kegiatan Madrasah Diniyah.

Saat ini jumlah santri berjumlah sekitar 150 an orang mereka berasal dari berbagai daerah, ada yang yang asli dari Malang baik Kota maupun Kabupaten, dari Kediri, Blitar, Tulungagung, Mojokerto, Pasuruan, dari propinsi Jawa Tengah, beberapa santri dari luar Jawa (Sumatera, Sulawesi, Kalimantan dan Bali) . Pesantren dan Madrasah Diniyah ini diasuh oleh Gus Ali Machmudi (adik Ustadzah Umi Machmudah), Ustadzah Umi Machmudah sendiri dibantu, Ustadz –Ustadzah yang lain, baik yang alumni dari pesantren murni, sarjana S1, S2 bahkan S3.

Setiap tahun pesantren yang letaknya sangat strategis, ditengah kota dan berdekatan dengan kampus (UIN, UM, UNMER, UB, STIKOM, Poltekkes, Univ. Budi Utomo, dll) ini menerima santri baru, dan menambah kamar yang akan ditempati para santri. Demikian juga perkembangan Madrasah Diniyahnya setiap waktu selalu dilakukan penyempurnaan, baik kurikulumnya, para ustadzahnya dan standart kompetensi kelulusan. Diharapkan sekembalinya ke masyarakat para santri mempunyai bekal yang cukup untuk mengabdikan diri di tengah-tengah masyarakat.

2. Visi dan Misi PPSPI

Visi : Menjadi lembaga pendidikan Islam terkemuka dalam penyelenggaraan pendidikan dan pengajaran ilmu-ilmu agama Islam.

Misi:

1. Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran dalam rangka mempersiapkan santri yang kompeten dibidang ilmu-ilmu Bahasa Arab.
2. Menyelenggarakan pendidikan dan pengajaran dalam rangka mempersiapkan santri yang kompeten dibidang ilmu-ilmu agama Islam.
3. Mengembangkan dan membudayakan nilai-nilai religius, tradisi-tradisi salaf al sholeh, akhlaqul karimah.
4. Mengembangkan kemampuan dan ketrampilan hidup bermasyarakat dalam rangka mendakwahkan Islam dengan menjunjung tinggi nilai-nilai ukhuwah Islamiyah.

3. Tujuan Pondok Pesantren

1. Mencetak santri yang memiliki kemantapan akidah, kedalaman spiritual dan keluhuran akhlak.
2. Mencetak santri yang mampu menguasai kaidah-kaidah Bahasa Arab sebagai bekal mendalami kitab-kitab kuning.
3. Mencetak santri yang memiliki pengetahuan dan wawasan dalam bidang ilmu-ilmu agama Islam.
4. Mencetak santri yang memiliki kemampuan dan ketrampilan hidup bermasyarakat dalam rangka mendakwahkan Islam dengan menjunjung tinggi nilai-nilai ukhuwah Islamiyah.

4. Kegiatan Ponpes Salafiyah Putri Al Ishlahiyah

A. Ritual

No	Kegiatan	Waktu & Uraian	Sifat	Ket.
1	Sholat berjama'ah	Maghrib, Isya, Subuh	Wajib	Seluruh santri
		Dhuhur, Asyad	Sunah	
2	Baca Aurod	Ba'da Maghrib: Al-Waqiah, Ar-Rohman, Ayat Tujuh Ba'da Isya' :Al-Mulk Ba'da Subuh : Yasin, Ayat 7 Ayat kursi 7 kali	Wajib	Seluruh santri
3	Tahlil	Malam Jum'at, Ba'da Magrib	Wajib	Seluruh santri
4	Sholawat Diba'	2 minggu sekali malam jum'at, setelah tahlil	Wajib	Seluruh santri
5	Istighosah	2 minggu sekali malam jum'at setelah tahlil	Wajib	Seluruh santri
6	Khotmil Qur'an	Sabtu dan minggu	Wajib	Seluruh santri
7	Qiyamul Lail	Setiap Malam	Sunah	Seluruh Santri
8	Sholat Dhuha	Setiap Waktu Dhuha	Sunah	Seluruh Santri
9	Peringatan Maulid	Bulan Robi'ul Awwal	Wajib	Seluruh Santri

B. Pendidikan

No	Kegiatan		Keterangan
	Nama Kegiatan	Uraian dan Waktu	
1	Mangaji klasikal (bandongan)	Setiap setelah membaca Surah Yasin (ba'da Subuh)	Seluruh santri PPSPAI
2	Pendidikan Diniyah Al Ulya,	Pembagian kelas mulai kelas 1 s/d kelas 4, ba'da Magrib	Seluruh santri PPSPAI
3	Pengajian Al-qur'an (sorogan)	Setiap hari ba'da 'Isya	Seluruh santri PPSPAI
4	Kajian Kitab dg B.Arab dan B.Ingggris	Sabtu Pagi	Seluruh santri PPSPAI
5	Setoran Hafalan Juz amma, Surat Pilihan	Malam sabtu, rabu, minggu	Santri yang belum hafal
6	Setoran hafalan hadist	Malam sabtu dan minggu	Santri yang belum hafal
6	Pidato	Malam Jum'at	Santri yang bertugas
7	Murojaah	Malam sabtu, rabu, minggu	Seluruh santri yang sudah hafal
8	English and Arabic Day	Jum'at dan Minggu	Seluruh santri PPSPAI

C. Fisik, Seni,Sosial dan Keagamaan

No	Kegiatan	Waktu	Keterangan
1	Ro'an	Minggu/hari	Semua santri
2	Harlah & Haflah	Tiap tahun	Semua santri & masyarakat
3	Peringatan Keagamaan	Setiap tahun	santri,masyaraka t,undagn
4	Mengadakan lomba	Setiap tahun	Untuk seluruh santri & umum
5	Pembagian Daging Qurban	Setiap Idul Adha	Untuk Masyarakat
6	Terbang Banjari		

D. Pembagian Tingkat dan Kurikulum Madrasah diniyah Ula dan Wustho

Kitab	Kelas				
	1	2	3	4	5
Tauhid	Aqidatul Awam	Jawahirul Kalamiyah	-	Kifayatul Awam	
Fiqih	Safinatus Sholat	Tanwiru Hijja	Fathul Qarib	Fathul Mu'in	Fathul Mu'in Faraaidu albahiyah

Akhlaq	Alala	Taisirul Khalaq	Washoya	-	At-Tibyan
Nahwu/Shorof	Nahwu Wadhi / Shorof	Jurumiyah / nadhom maksud	Imrithy / Kailany	Imrithy & I'lal / Sharaf	Alfiyah
Tarih	Khulashoh 1	Khulashoh 2	Khulashah 3	-	
Bahasa Arab	Bahasa Arab Jilid 1	Bahasa Arab Jilid 2	Bahasa Arab Jilid 4	-	
Hadits	-	Hadits Budi Luhur	Arba'i Nawawi	Bulughul Maram	
Tafsir	-	Tafsir Ibriz juz 30	-	-	Tafsir Maudhu' 'an shafwatu at-tafaasir
Tasawuf					Minhajul "abidin

Keterangan : Kitab yang digunakan bisa berubah

B. Pembelajaran Nahwu

Para ulama-ulama salaf melakukan pemikiran, pengkajian dan penafsiran yang dilakukan yang didasarkan pada Al-Qur'an da Hadits. Hasil pemikiran, pengkajian, dan penafsiran dari para cendekiawan tersebut kemudian diabadikan kedalam tulisan yang berbentuk buku atau dinamakan kitab kuning. Kitab kuning dikaji di pondok-pondok pesantren bahkan sekolah formal. Dalam membaca dan mempelajari kitab kuning, salah satu caranya adalah menguasai nahwu dan shorof. Nahwu dan shorof seperti satu kesatuan. Keduanya saling melengkapi, karena keduanya merupakan salah satu syarat seorang santri dapat membaca kitab kuning. Nahwu dan sharaf bukan hanya sebagai syarat mempelajari kitab kuning, namun secara umum mempelajari bahasa Arabpun perlu keduanya. Hal itu, dikarenakan dalam mempelajari dan menguasai empat maharah Bahasa Arab, juga diperlukan kemampuan Qawaid, dalam hal ini nahwu dan sharaf. Namun dalam penelitian ini hanya difokuskan pada pembelajaran nahwu Al Aajurrumiyyah yang diajarkan di Pondok pesantren salafiyah putri Al-Ishlahiyah. Pelajaran nahwu di pondok ini antara lain: Nahwu Wadhih untuk kelas satu, Ajurumiyah untuk kelas dua, Imrithi untuk kelas tiga dan empat, dan Alfiyah

untuk kelas 5. Adapun penelitian ini menfokuskan pada Ajurumiyah. Kitab Ajurumiyah, dikarang oleh Syeikh Abu Abdillah Muhammad bin Muhammad bin Dawud Ash Shanhaji. Nama lengkap beliau adalah Muhammad bin Muhammad bin Daud Ash Shanhany. Kitab ini dikarang abad ke-7 H/13 M

Beliau lebih masyhur disebut dengan Ibnu Ajurrum, menurut pendapat lain dibaca dengan Ajarrum. Ada satu kisah istimewa yang meyelimuti pengarangan kitab Nahwu Ajurumiyah tersebut, Syeikh Al Hamidi meriwayatkan setelah menulis kitab Al Ajurumiyahnya, Ibnu Ajurrum membuang kitabnya tersebut ke laut sambil berkata: "kalau memang kitab ini kutulis ikhlas karena Allah, niscaya ia tidak akan basah." Ternyata kitab tersebut kembali kepantai tanpa rusak sedikit pun.

Al-Ajurumiyah atau Jurumiyah adalah sebuah kitab kecil tentang tata bahasa Arab dari abad ke-7 H/13 M. Rumus-rumus dasar nahwu ditulis dengan bentuk berima untuk memudahkan dalam menghafal, yang dimulai dari bab Kalam (kalimat) hingga bab terahir yaitu bab Makhfudzotil Asma' (kalimat isim yang di baca khafd atau kasrah). Materi yang terdapat dalam Ajurumiyah antara lain;(1) Kalam, yang berarti lafadz, yang murakkab,mufid, dan wadh'i, di dalamnya juga terdapat keterangan kalimah (kata) yang d bagi menjadi 3 yaitu, isim, fi'il, huruf (2) I'rob, yang terbagi menjadi empat yaitu, rofa' nahab,jar, dan jazm.(3) Al-Af'al yang terbagi menjadi tiga, yaitu fi'il madhi,mudhori' dan amr (4) marfu'atil asma yang terdiri dari fa'il, naibul fa'il, muftada-khobar, isimnya kaana, khabarnya inna, at-tabi'(5) mansubatil asma' yang terdiri atas maf'ul bih, mashdar, dzaraf, hal, tamyiz, itstitsna, khabarnya kaana, isimnya inna, maf'ulaa dzanna, isimnya laa, munada, maf'ul ma'ah, maf'ul li ajlh, at-tabi' (5) mahfudzatil asma yang terbagi menjadi huruf idhafah, dan at-tabi'.

C. Media dan Penggunaan.

1. *QUINARU* (Quiz Interaktif Nahwu Jurumiyah)

Identitas Program	
Nama Program	<i>QUINARU</i> <i>(Quiz Interaktif Nahwu Jurumiyah)</i>

Materi	Nahwu Jurumiyah
Sasaran	Santri generasi Z
Bentuk Format	Html5
Pengembang	Abdul Wahab Rosyidi Umi Machmudah
Tahun Rilis	2020

Spesifikasi Perangkat	
Windows	Internet Explorer 9 atau lebih tinggi, Mozilla Firefox 45 atau lebih tinggi, Google Chrome 48 atau lebih tinggi, Microsoft Edge
Macintosh	Safari 11 atau lebih tinggi
Linux	Mozilla Firefox 45 atau lebih tinggi Google Chrome 48 atau lebih tinggi
Perangkat Seluler	iOS 9.x atau lebih tinggi (untuk iPad dan iPhone) Android 4.4 atau lebih tinggi

<i>iSpring Suit 9 Subscription License I</i>	
Registation Name	Umi Machmudah
Lecensi Key	JCMH2-0RXG4-CR324-M480-700GK-5YGX3- 0R4N8-03JFT-7500H-P1YNC

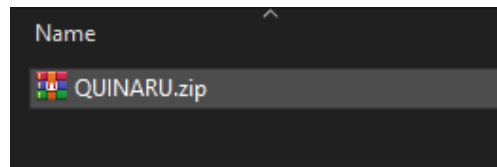
Media QUINARU (Quiz Interaktif Nahwu Jurumiyah) merupakan multimedia interaktif berbentuk kuis yang menggunakan cara *drill and practice*. QUINARU dikembangkan dengan aplikasi iSpring Suite-Quiz Maker. iSpring Suite – Quiz Maker adalah sebuah *authoring tool* yang bisa digunakan dalam membuat beraneka macam soal interaktif, mulai dari jenis soal pilihan ganda, true – false, menjodohkan hingga soal essay pun bisa untuk dibuat.

Guna memudahkan *user* dan melatih ketangkasan berfikir, QUINARU menggunakan dua jenis tampilan soal yaitu *multiple choice* dan *true-false*. Setiap soal mempunyai durasi 1 menit. 20 soal ditampilkan secara acak. Apabila *user* telat menjawab, maka otomatis poin yang didapat adalah nol untuk setiap soal yang tidak sempat terjawab.

2. Cara memperoleh Media QUINARU.

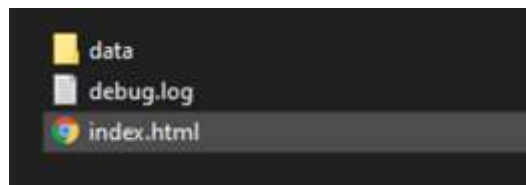
Langkah-langkahnya adalah sebagai berikut:

1. Pastikan perangkat anda tersambung dengan jaringan internet.
2. Buka browser anda, dan ketiklah alamat berikut:
<http://tiny.cc/QUINARU>
3. Klik tombol “download” untuk mengunduh.
4. Simpan di lokasi yang anda inginkan.
5. Setelah terunduh sempurna, buka folder tempat anda menyimpan file yang diunduh tadi.
6. Pilih file dengan nama “QUINARU.zip”.



7. Klik kanan satu kali, kemudian pilih menu “ekstrakt here”.
8. Cari folder dengan nama “QUINARU (Quis Interaktif Nahwu Jurumiyah)”. Bukalah folder tersebut, maka di dalamnya akan terdapat file-file berikut.

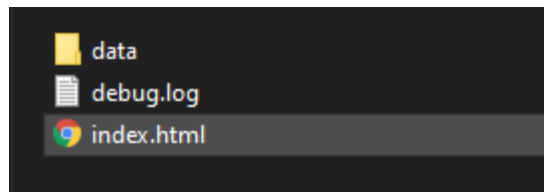
Kemudian klik dua kali pada file “index.html”



9. Selesai, media siap dijalankan.

Cara menjalankan “QUINARU”

1. Buka folder dengan nama “QUINARU (Quiz Interaktif Nahwu Jurumiyah)”
2. Klik dua kali pada file “index.html”.



3. Maka akan muncul tampilan seperti ini:



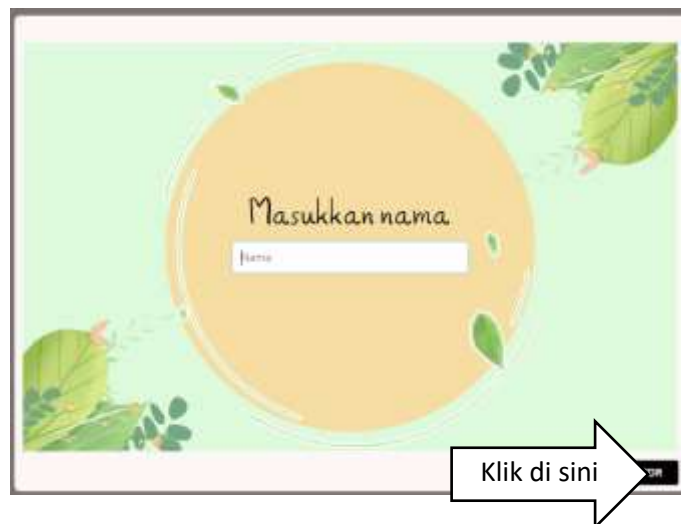
4. Klik pada tombol play



5. Klik tombol **"MASUK"** untuk merasakan pengalaman belajar nahwu melalui **QUINARU**.



6. Ketikkan namamu di kolom yang disediakan. Lalu klik tombol “**SETOR**”.



7. Klik tombol “**LANJUT**”,



dan klik tombol “LANJUT” lagi.



8. Tampilan Soal. Jumlah soal ada 20 butir dan batas waktu pengerjaan soal adalah 60 detik).



9. Klik tombol “**SETOR**” untuk mengunci jawaban dan beralih ke soal selanjutnya.



10. Tampilan ketika waktu telah habis dan anda belum menjawab pertanyaan. Maka akan dihitung sebagai jawaban yang salah. Kemudian klik “**LANJUT**” untuk menuju soal setelahnya.



11. Tampilan ketika anda belum memilih jawaban dan langsung mengklik tombol “**SETOR**”. Maka klik-lah tombol “**BAIK**” dan pilihlah jawaban yang tersedia.



12. Tampilan ketika anda berhasil melewati passing grade (80% dari total soal).



13. Tampilan ketika anda belum berhasil melewati passing grade (80% dari total soal).



14. Klik tombol “**DETAIL HASIL**” untuk hasil pengerjaan kuis anda.



Maka akan muncul tampilan seperti ini.



Klik pada tombol “**CETAK HASIL**” untuk mencetak hasil kuis sebagai bentuk bukti pengerjaan kuis.

15. Klik tombol “**SIMPAN**”.



16. Klik tombol “**COBA LAGI**” untuk mencoba ulang mengerjakan kuis.
Tentunya soal yang ditampilkan juga berubah.



Klik tombol “**LIHAT ULANG KUIS**” untuk melihat soal-soal yang sudah anda kerjakan.



17. Tampilan lihat ulang kuis.

Klik tombol “**SEBELUM**” untuk pergi ke slide sebelumnya.

Klik tombol “**LANJUT**” untuk pergi ke slide setelahnya.

Klik tombol “**SELESAI**” untuk kembali ke Tampilan Hasil Kuis.



18. Klik tombol “**TUTUP**” untuk menutup program **QUINARU**.



C. Efektifitas Media QUINARU (Quiz Interaktif Nahwu Jurumiyah)

Adapun efektifitas media QUINARU (Quiz Interaktif Nahwu Jurumiyah) diketahui melalui beberapa data dan analisisnya:

- 1) Dari penilaian expert yang diperoleh melalui angket yang meliputi data kuantitatif (skala likert) juga masukan/ saran yang berupa data kualitatif.

Penilaian dari expert meliputi 3 hal (desain, konten/ nahwu Al Aajuruumiyyah, IT). Penilaian juga dilengkapi dengan saran yang berupa data kualitatif dari ketiga expert.

2) Data dari santri sebagai person uji coba produk QUINRU.

Berikut paparan data sesuai rumusan di atas.

1. Hasil Validasi dan Hasil Uji Coba Pada Ekspert (1: desain, 2: konten, 3: teknologi)

a. Validasi Desain dengan Ekspert Dr. Taufiqurrahman, M.A, berikut tabel yang menunjukkan penilaian aspek desain dari media Quinaru.

No.	Aspek yang dinilai	Skor		P (%)	Kriteria Validasi
		X	X ₁		
1.	Bahasa yang digunakan dalam media ini santun dan komunikatif	4	4	100	Sangat Layak
2.	Tulisan dan gambar yang ditampilkan dalam media ini jelas	4	4	100	Sangat Layak
3.	Kelancaran tampilan dalam media ini sangat lancar	3	4	80	Layak
4.	Media ini mudah dioperasikan	3	4	80	Layak
5.	Jenis dan ukuran font yang digunakan sudah sesuai	4	4	100	Sangat Layak
6.	Feedback yang ditampilkan sudah sesuai	4	4	100	Sangat Layak
7.	Background warna sudah sesuai	4	4	100	Sangat Layak
8.	Layout media sudah sesuai	3	4	80	Layak
9.	Durasi waktu mengerjakan sudah sesuai	3	4	80	Layak
10.	Secara keseluruhan media pembelajaran ini menarik	4	4	100	Sangat Layak
Analisis Keseluruhan		36	40	90	Sangat layak

Berdasarkan kriteria kelayakan, aspek yang termasuk dalam kualifikasi sangat layak dengan persentase 81%-100% terdapat 6 butir aspek . Sedangkan aspek yang termasuk dalam kualifikasi layak dengan persentase 61%-80% terdapat 4 butir aspek. Berdasarkan data di atas, persentase media secara keseluruhan adalah 90% dengan kriteria validasi sangat layak.

b. Validasi konten dengan Ekspert Dr. Bisri Mustofa, M.Pd. berikut tabel yang menunjukkan penilaian aspek desain dari media Quinaru.

No.	Aspek yang dinilai	Skor		P (%)	Kriteria Validasi
		X	X ₁		
1.	Bahasa yang digunakan dalam media ini santun dan komunikatif	4	4	80	Layak
2.	Tulisan dan gambar yang ditampilkan dalam media ini jelas	4	4	100	Sangat Layak
3.	Kelancaran tampilan dalam media ini sangat lancar	3	4	80	Layak
4.	Media ini mudah dioperasikan	3	4	80	Layak
5.	Jenis dan ukuran font yang digunakan sudah sesuai	4	4	100	Sangat Layak
6.	Feedback yang ditampilkan sudah sesuai	3	4	80	Layak
7.	Background warna sudah sesuai	4	4	100	Sangat Layak
8.	Layout media sudah sesuai	3	4	80	Layak
9.	Durasi waktu mengerjakan sudah sesuai	3	4	80	Layak
10.	Secara keseluruhan media pembelajaran ini menarik	4	4	100	Sangat Layak
Analisis Keseluruhan		35	40	87,5	Sangat layak

Berdasarkan kriteria kelayakan, aspek yang termasuk dalam kualifikasi sangat layak dengan persentase 81%-100% terdapat 5 butir aspek . Sedangkan aspek yang termasuk dalam kualifikasi layak dengan persentase 61%-80% terdapat 5 butir aspek. Berdasarkan data di atas, persentase media secara keseluruhan adalah 87,5% dengan kriteria validasi sangat layak.

- c. **Validasi konten dengan Ekspert Dr. Mohammad Ahsanuddin, M.Pd.** berikut tabel yang menunjukkan penilaian aspek desain dari media Quinaru.

No.	Aspek yang dinilai	Skor		P (%)	Kriteria Validasi
		X	X ₁		
1.	Bahasa yang digunakan dalam media ini santun dan komunikatif	3	4	80	Layak
2.	Tulisan dan gambar yang ditampilkan dalam media ini jelas	4	4	100	Sangat Layak
3.	Kelancaran tampilan dalam	4	4	100	Sangat Layak

No.	Aspek yang dinilai	Skor		P (%)	Kriteria Validasi
	media ini sangat lancar				
4.	Media ini mudah dioperasikan	4	4	100	Sangat Layak
5.	Jenis dan ukuran font yang digunakan sudah sesuai	3	4	100	Layak
6.	Feedback yang ditampilkan sudah sesuai	3	4	100	Layak
7.	Background warna sudah sesuai	3	4	80	Layak
8.	Layout media sudah sesuai	4	4	100	Sangat Layak
9.	Durasi waktu mengerjakan sudah sesuai	4	4	100	Sangat Layak
10.	Secara keseluruhan media pembelajaran ini menarik	4	4	100	Sangat Layak
Analisis Keseluruhan		36	40	90	Sangat layak

D. Interpretasi Data

Berdasarkan kriteria kelayakan, aspek yang termasuk dalam kualifikasi sangat layak dengan persentase 81%-100% terdapat 6 butir aspek. Sedangkan aspek yang termasuk dalam kualifikasi layak dengan persentase 61%-80% terdapat 4 butir aspek. Berdasarkan data di atas, persentase media secara keseluruhan adalah 90% dengan kriteria validasi sangat layak.

Berikut merupakan beberapa saran yang diperoleh dari ekspert 1 atau ahli media:

No.	Saran	Revisi
1	Menggunakan <i>backsong</i> dengan suasana arab.	√
2	Menyesuaikan jenis dan warna font pada tampilan judul penelitian.	√
3	Membenarkan ejaan yang salah.	√
4	Menggunakan format bercetak miring pada penulisan kata asing.	√
5	Menyesuaikan tata letak antara soal dan jawaban agar jaraknya tidak terlalu jauh.	√
6	Pembagian yang seimbang antara format soal pilihan ganda dan benar-salah.	√
7	Menambahkan kisi-kisi materi.	√
8	Membuat buku panduan.	√

Kadar kelayakan QUINARU (Quiz Interaktif Nahwu Jurumiyah) mengacu pada kriteria yang dibuat oleh Arikunto (2009).

Tabel Kriteria Kelayakan Produk	
Kriteria Kelayakan (Persentase)	Kriteria Validasi
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	Tidak layak
0% - 20%	Sangat tidak layak

Sumber: Arikunto (2009)

Angket yang dipakai menggunakan skala likert 4,3,2,1 dan dihitung menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_1} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Prosentase
- $\sum X$ = Jumlah skor yang didapat
- $\sum X_1$ = Jumlah skor maksimum
- 100% = Konstanta

2. Hasil Validasi dan Hasil Uji Coba Pada Pengguna atau Santri

a. Tabel Distribusi Data Aspek Media

No.	Nama Pengguna	Aspek ke-										Σ
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Okta Fariha	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
2	Hanida R.S.	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	35
3	Shinta Dea A.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	39
4	Sukma Nuriyah	4	4	3	4	4	4	4	4	4	3	38
5	Salsabil Fitri Niami	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	35
6	Fina Qurrotul Aina	4	4	3	4	4	3	3	3	4	3	35
7	Anisa Cahya B.	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	37
8	Alfina Fadliyatun	3	3	3	4	3	3	4	4	4	4	35
9	Mufaroha	4	4	4	4	4	4	4	4	3	3	38
10	Fawwiz Aulya Amin	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	37
11	Reny Faizatul M.	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	37
12	Tsamrotul Ulya	3	3	4	4	3	3	3	3	3	3	32
13	A. Qutrotunnada A.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
14	Aulia Pramesti	3	4	3	4	4	3	3	3	3	4	34
15	Nila Izzul Muna	4	3	3	3	4	4	4	4	4	4	37
Σ		56	56	52	58	57	52	54	53	57	54	549
%		93,3	93,3	86,7	96,7	95	86,7	90	88,3	95	90	91,5

Interpretasi Data

- a) Berdasarkan kriteria kelayakan, semua aspek termasuk dalam kualifikasi sangat layak dengan persentase 81%-100%.
- b) Berdasarkan data di atas, persentase media secara keseluruhan adalah 91,5% dengan kriteria validasi sangat layak.

b. Tabel Distribusi Data Aspek Konten

No.	Nama Pengguna	Aspek ke-										Σ
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	
1	Okta Fariha	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39
2	Hanida R.S.	4	3	4	4	3	4	3	3	2	4	34
3	Shinta Dea A.	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39
4	Sukma Nuriyah	4	4	4	4	4	3	3	3	4	3	36
5	Salsabil Fitri Niami	3	4	4	4	4	3	3	3	3	4	35
6	Fina Qurrotul Aina	4	4	3	4	4	3	4	3	3	4	36
7	Anisa Cahya B.	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
8	Alfina Fadliyatun N.	4	4	4	4	3	4	3	3	3	3	35
9	Mufaroha	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	39
10	Fawwiz Aulya Amin	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	40
11	Reny Faizatul Maulidah	4	4	4	4	4	3	4	4	3	3	37
12	Tsamrotul Ulya	3	4	3	3	3	3	2	3	3	3	30
13	Alissa Qutrotunnada A.	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	39
14	Aulia Pramesti	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	35
15	Nila Izzul Muna	4	3	3	4	3	4	3	4	4	4	36
Σ		57	56	57	59	56	54	52	53	51	55	550
%		95	93,3	95	98,3	93,3	90	86,7	88,3	85	91,7	91,7

Interpretasi Data

- a) Berdasarkan kriteria kelayakan, semua aspek termasuk dalam kualifikasi sangat layak dengan persentase 81%-100%.
- b) Berdasarkan data di atas, persentase konten media secara keseluruhan adalah 91,7% dengan kriteria validasi sangat layak.

b. Tabel Data Hasil wawancara dengan Pengguna

Selain dilihat dari data kuantitatif. Sebuah keefektivitasan media dapat dilihat dari data kualitatif, diantaranya melalui wawancara. Berikut hasil wawancara yang telah kami lakukan terhadap 10 dari 15 orang pengguna QUINARU:

Pengguna	Pertanyaan	
	1. Apakah menurut anda Quinaru efektif untuk pembelajaran nahwu? Mengapa?	2. Apakah dengan menggunakan Quinaru anda menjadi lebih termotivasi dalam belajar nahwu? Mengapa?
R1	sangat efektif, karena platform	Termotivasi, karena dalam Quinaru ada

Pengguna	Pertanyaan	
	1. Apakah menurut anda Quinaru efektif untuk pembelajaran nahwu? Mengapa?	2. Apakah dengan menggunakan Quinaru anda menjadi lebih termotivasi dalam belajar nahwu? Mengapa?
	tersebut dapat mengasah kemampuan mengerti anak terhadap nahwu dan sangat menyenangkan dikarenakan akan mengetahui nilai terakhir sehingga anak dapat mengevaluasi kemampuannya terhadap materi nahwu.	hasil terakhir berupa nilai sehingga dapat mengetahui kemampuan kita terhadap nahwu. Akan tetapi akan lebih baik lagi apabila dalam Quinaru diberi pembahasan setelah mengetahui nilai agar pengguna lebih mengerti lagi kesalahannya dalam mengerti nahwu.
R2	Ya, quinaru membuat anak dapat mempelajari serta memahami nahwu dengan lebih menyenangkan, sebab menggunakan metode kuis yang asyik dan seru	Ya, saya lebih tertarik mempelajari nahwu sebab metode yang digunakan tidak membosankan dan mudah difahami
R3	Efektif apabila lingkungan mendukung, seperti fasilitas jaringan internet dll, atau mungkin bisa dilakukan pas hanya ujian/evaluasi saja, pembelajaran tetap seperti biasa . Tidak efektif apabila diterapkan dalam lingkungan yg masih gaptek.	Iya lebih termotivasi karena model belajarnya dengan cara yg berbeda. Lebih faham dengan quinaru. Lebih tidak membosankan bila dibandingkan dengan belajar nahwu di kelas. Dengan quinaru juga sebagai penguat materi di kelas. Lebih menajamkan pemahaman.
R4	Ya, karena fleksibel dan mudah dipahami	Ya, karena dengan ini memancing kita untuk mendapatkan jawaban yang benar
R5	Iyaa sangat efektif karena saya bisa faham dengan terbiasa diberi pertanyaan, dan metode quinaru ini juga sama. Dengan terus dibiasakan menjawab pertanyaan maka akan lebih mudah paham	Iyaa karena setelah memakai quinaru saya menjadi lebih hafal dan paham akan materi nahwu sehingga saya ingin mempelajari lebih mendalam
R6	Iya, karena tampilan quinaru dapat membangkitkan mood saat belajar sehingga dapat belajar secara optimal	Iya, karena saat quiz kita termotivasi untuk mendapatkan nilai bagus, dan akhirnya kita belajar lagi untuk bisa mendapatkan nilai tersebut
R7	iya, karena dengan adanya quinaru ini kita dapat menghafal lebih mudah dan memahami dengan mudah.	iya, karena metode pembelajarannya sangat menarik sehingga membuat para pelajar lebih suka dan tidak bosan
R8	Menurut saya Quinaru sangat efektif digunakan dalam pembelajaran nahwu. Karena dari segi kontennya yang menarik sehingga dapat menarik dan tidak	Iya. Karena merupakan suatu media terobosan baru yang menyenangkan, bahasanya mudah dipahami dan sangat cocok bagi santri millineal

Pegguna	Pertanyaan	
	1. Apakah menurut anda Quinaru efektif untuk pembelajaran nahwu? Mengapa?	2. Apakah dengan menggunakan Quinaru anda menjadi lebih termotivasi dalam belajar nahwu? Mengapa?
	membosankan serta mudah diakses oleh para santri meskipun tanpa jaringan internet sekalipun.	
R9	cukup efektif , karena dengan pembelajaran seperti ini santri merasa tertantang dan mendapatkan suasana baru. Sehingga pikiran mereka akan lebih fresh.	ya, karena ketika kita mendapatkan hasil yang rendah , semua itu mengecewakan dan membuat kita ingin berusaha menjawab dengan lebih baik.
R10	efektif, karena dengan adanya kuis tersebut lebih memaksimalkan dalam memahami materi terkait nahwu	ya, karena dengan metode kuis ini lebih seru dan lebih bisa memahami dalam memahami terkait materi nahwu

c. Nilai Pengguna Media Quinaru

Berikut ini tabel distribusi nilai pengguna media Quinaru

No.	Nama Pengguna	Hasil Tes
1	Okta Fariha	95
2	Hanida R.S.	85
3	Shinta Dea A.	80
4	Sukma Nuriyah	65
5	Salsabil Fitri Niami	100
6	Fina Qurrotul Aina	95
7	Anisa Cahya B.	55
8	Alfina Fadliyatun Nafaro	80
9	Mufaroha	75
10	Fawwiz Aulya Amin	95
11	Reny Faizatul Maulidah	65
12	Tsamrotul Ulya	80
13	Alissa Qutrotunnada A.	80
14	Aulia Pramesti	65
15	Nila Izzul Muna	80
Σ		1195
Rata-Rata Nilai		80
%		80

QUINARU (Quiz Interaktif Nahwu Jurumiyah) mempunyai Nilai KKM 80. Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui bahwa ada 5 orang pengguna yang nilainya

di bawah KKM dan selebihnya melampaui/sama dengan KKM. Nilai terendah 55 dan nilai tertinggi 100 sempurna. Jumlah rata-rata sama dengan KKM yakni 80.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Langkah-langkah Pengembangan Media

1. Analisi

- Kesenjangan : Adanya 80% santri peserta mata pelajaran Nahwu yang mengalami kesulitan, dikarenakan mereka belum pernah mempelajari materi tersebut. Sementara dengan kepadatan 24 bab yang dengan konten padat harus ditempuh dalam waktu 16 pertemuan.
- Tujuan : Meningkatkan tingkat pemahaman santri terhadap pelajaran *nahwu*.
- Peserta didik : Santri pondok pesantren yang mempelajari *nahwu jurumiyah*.

Teknologi : Berbasis komputer.



Media : *iSpring Suite – Quiz Maker*.




Pengembang



Metode : *Drill and Practice*

Konten : Pertanyaan-pertanyaan yang dikembangkan bersumber dari *Kitab Nahwu Jurumiyah*.

2. Design

No.	Bagian	Tampilan
10.	Halaman awal	
11.	Input Nama Pengguna	

No.	Bagian	Tampilan
12.	Sampul media/ Judul Penelitian	
13.	Peringatan sebelum mengerjakan	
14.	Tampilan soal	

No.	Bagian	Tampilan
15.	Halaman akhir	
16.	Tampilan Hasil Secara Detail	

3. Development

QUINARU (Quiz Interaktif Nahwu Jurumiyah) dikembangkan menggunakan aplikasi iSpring Suite Quiz maker. Konten yang dimuat di dalamnya berupa soal-soal pilihan berjumlah 100 butir. Mencakup seluruh bab yang terdapat di dalam Kitab Nahwu Jurumiyah. Bentuk soalnya ada *multiple choice* dan *true and false*.

4. Implementation

QUINARU dirilis secara *offline* dan *online*. *Offline* di sini maksudnya berupa kepingan CD dan buku petunjuk penggunaan versi cetak. Sedangkan secara *Online* adalah pengguna dapat mengakses sumber QUINARU dan buku

petunjuk penggunaannya dari website dan mengunduhnya. QUINARU dapat diunduh dari alamat berikut: <http://tiny.cc/QUINARU>

Ditinjau dari analisis data yang telah dilakukan, diperoleh hasil validasi dari ekspert 1,2 dan 3. Data menunjukkan angka persentase berturut-turut 90%, 87,5%, dan 90%. Berdasarkan tabel kriteria kelayakan oleh Arikunto (2009), maka media QUINARU sudah sangat layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran nahwu.

Tabel Kriteria Kelayakan Produk

Kriteria Kelayakan (Persentase)	Kriteria Validasi
81% - 100%	Sangat layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup layak
21% - 40%	Tidak layak
0% - 20%	Sangat tidak layak

Sumber: Arikunto (2009)

QUINARU diujicobakan pada pengguna dan sudah terbukti sangat layak dengan persentase kelayakan sebesar 91,5% dan 91,7%. Disimpulkan, media QUINARU sangat siap untuk diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran Nahwu Jurumiyah.

5. Evaluation.

Telah dilakukan uji coba penggunaan QUINARU dalam 1 kali pembelajaran, dan diperoleh hasil sebagai berikut:

No.	Nama Pengguna	KKM	Hasil Tes
1	Okta Fariha	80	95
2	Hanida R.S.	80	85
3	Shinta Dea A.	80	80
4	Sukma Nuriyah	80	65
5	Salsabil Fitri Niemi	80	100
6	Fina Qurrotul Aina	80	95
7	Anisa Cahya B.	80	55
8	Alfina Fadliyatun Nafaro	80	80
9	Mufaroha	80	75
10	Fawwiz Aulya Amin	80	95
11	Reny Faizatul Maulidah	80	65
12	Tsamrotul Ulya	80	80
13	Alissa Qutrotunnada A.	80	80
14	Aulia Pramesti	80	65

15	Nilai Izzul Muna	80	80
Σ			1195
Rata-Rata Nilai			80
%			80

Berdasarkan tabel di atas, dapat diketahui 10 dari 15 santri telah memenuhi kkm. Dengan nilai rata-rata 80 atau sama dengan kkm, maka pembelajaran bisa dikatakan berhasil.

B. Kefektivitasan Media

Kefektivitasan sebuah media bisa dilihat dari ketuntasan hasil belajarnya. Berikut tabel kriteria ketuntasan test hasil belajar yang mengacu pada Eko Putro Widoyoko yang dikutip oleh Maharani (2012:74).

Rumus untuk mengetahui ketuntasan hasil belajar:

$$\text{Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa yang mengikuti test}} \times 100\%$$

Tabel Kriteria Ketuntasan Tes Hasil Belajar

Persentase (%)	Kategori
$P > 80$	Sangat Baik
$60 < p < 80$	Baik
$40 < p < 60$	Cukup Baik
$20 < p < 40$	Kurang Baik
$p \leq 20$	Tidak Baik/ Sangat Kurang

Keterangan:

p : Ketuntasan tes hasil belajar

Berdasarkan tabel nilai hasil penggunaan media QUINARU, dapat diketahui bahwa ada 5 orang pengguna yang nilainya di bawah KKM dan selebihnya melampaui/sama dengan KKM.

Maka dapat dihitung dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Ketuntasan} = \frac{\text{Jumlah siswa yang tuntas}}{\text{Jumlah siswa yang mengikuti test}} \times 100\%$$

$$= \frac{10}{\quad} \times 100\%$$

$$= \mathbf{66,70\%}$$

Dengan diperolehnya hasil **66,7%** maka media QUINARU termasuk dalam kategori baik, atau dengan kata lain **Efektif** berdasarkan Tabel Kriteria Ketuntasan Tes Hasil Belajar di atas.

Selain dilihat dari data kuantitatif. Sebuah keefektivitasan media dapat dilihat dari data kualitatif, diantaranya melalui wawancara. Berdasarkan hasil wawancara yang telah kami lakukan terhadap 10 dari 15 orang pengguna QUINARU.

1. Keefektifan Quinaru:

Memperoleh beberapa respon, diantaranya: 3 orang menyatakan bahwa QUINARU sangat efektif untuk pembelajaran nahwu. 1 orang menyatakan cukup efektif untuk pembelajaran nahwu. Selebihnya menyatakan QUINARU efektif untuk pembelajaran nahwu

2. Aspek meningkatkan Motivasi

Memperoleh satu respon bulat, yaitu lebih termotivasi dalam belajar nahwu.

□

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan data dan analisis yang dipaparkan di bab IV dan pembahasan di bab V dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Pengembangan media berbasis *iSpring Suite-Quiz Maker* yang diberi nama “Quinaru” dikembangkan melalui 5 langkah, yang meliputi:
 - a. **Analysis:** Adanya 80% santri peserta mata pelajaran Nahwu yang mengalami kesulitan, dikarenakan mereka belum pernah mempelajari materi tersebut. Sementara dengan kepadatan 24 bab yang dengan konten padat harus ditempuh dalam waktu 16 pertemuan. Sehingga dikembangkan media media berbasis *iSpring Suite-Quiz Maker*, dengan tujuan meningkatkan tingkat pemahaman santri terhadap pelajaran *nahwu*.
 - b. **Design:** Muncul halaman awal, Input Nama Pengguna, sampul media, Peringatan sebelum mengerjakan, tampilan soal, halaman akhir dan Tampilan Hasil Secara Detail.
 - c. **Development:** QUINARU (Quiz Interaktif Nahwu Jurumiyah) dikembangkan menggunakan aplikasi *iSpring Suite Quiz maker*. Konten yang dimuat di dalamnya berupa soal-soal pilihan berjumlah 100 butir. Mencakup seluruh bab yang terdapat di dalam Kitab Nahwu Jurumiyah. Bentuk soalnya ada multiple choice dan true and false.

- d. **Implementation:** QUINARU dirilis secara *offline* dan *online*. Offline di sini maksudnya berupa kepingan CD dan buku petunjuk penggunaan versi cetak. Sedangkan secara Online adalah pengguna dapat mengakses sumber QUINARU dan buku petunjuk penggunaannya dari website dan mengunduhnya. QUINARU dapat diunduh dari alamat berikut: <http://tiny.cc/QUINARU>.

Pada tahap *implementation* ini, dilakukan uji kelayakan pada

- (1) Expert/ Pakar: diperoleh hasil validasi dari ekspert 1 (desain), 2 (konten/ nahwu) dan 3 (IT) data menunjukkan angka persentase berturut-turut 90%, 87,5%, dan 90%. Yang berarti sangat layak untuk diterapkan dalam proses pembelajaran nahwu.

- (2) Pengguna (santri generasi Z):

- 2.1. Persentase media QUINARU menunjukkan sebesar 91,5%.

Hal ini berarti penerapan Media Berbasis *iSpring Suite-Quiz Maker* pada pembelajaran Nahwu “sangat layak” digunakan.

- 2.2. Persentasi materi (konten) pembelajaran nahwu pada Media Berbasis *iSpring Suite-Quiz Maker* dengan metode *Drill and practice*, menunjukkan 91,7% yang berarti “sangat layak” digunakan.

Dengan demikian disimpulkan, bahwa media QUINARU sangat siap untuk diimplementasikan ke dalam proses pembelajaran Nahwu Jurumiyah.

- e. **Evaluation:** melalui ujicoba dapat diketahui 10 dari 15 santri telah memenuhi kkm. Dengan nilai rata-rata 80 atau sama dengan kkm, maka pembelajaran bisa dikatakan berhasil.
2. Kefektivitasan sebuah media bisa dilihat dari ketuntasan hasil belajarnya (Eko Putro Widoyoko yang dikutip oleh Maharani 2012:74). Dengan diperolehnya hasil **66,7%** maka media QUINARU termasuk dalam kategori baik, atau dengan kata lain **Efektif**. Selain dilihat dari data kuantitatif. Sebuah keefektivitasan media dapat dilihat dari data kualitatif, diantaranya melalui wawancara. Wawancara menunjukkan hasil bahwa quinaru “Efektif” dan “memotivasi” santri.

3. dengan metode *Drill and practice* juga sangat layak digunakan. Kuis yang berisi tentang materi yang mencakup tentang pelajaran nahwu yang di ambil dari kitab Ajurumiyah, mempermudah pemahaman, daya ingat peserta didik. Berdasarkan data pada bab IV, persentase konten media secara keseluruhan adalah 91,7% dengan kriteria validasi sangat layak.

B. Saran

Pada penelitian ini, media Media Berbasis *iSpring Suite-Quiz Maker* dengan metode *Drill and practice* hanya di fokuskan pada pembelajaran Nahwu. Oleh karena itu, masih perlu adanya pengembangan untuk pembelajaran lain seperti sharaf, fiqh dan lain sebagainya.

DAFTAR RUJUKAN

- Allan c. Ornstein. *Practice and Drill: Implications for Instruction*” Univ of Pittsburgh on August 18, 2015,NASSP Bulletin/April 1990
- Azzet, Akhmad Muhaimin. 2011. *Urgensi Pendidikan Karakter di Indonesia*. Jogjakarta: Ar-Ruz Media.
- BKKBN (*Badan kependudukan Keluarga Berencana Nasional*). Diunduh pada 11 Agustus 2010
- Branch, Robert Maribe *Department of Educational Psychology and Instructional Technology University of Georgia* 604 Aderhold Hall Athens, GA 30602 USA rbranch@uga.edu
- Diah Ningrum. UNISIA, Vol. XXXVII No. 82 Januari 2015. *Kemerosotan Moral Di Kalangan Remaja: Sebuah penelitian Mengenai Parenting Styles dan Pengajaran Adab*. Sekolah Menengah Islam Terpadu (SMIT) Al Marjan
- Gagne, R. M., Wager, W. W., Golas, K. C., & Keller, J. M. (2004). *Principles of Instructional Design* (5th ed.). Wadsworth Publishing.
- Good,Thomas L; Grouws, Douglas A,” *The Missouri Mathematics Effectiveness Project: An Experimental Study in Fourth-Grade Classrooms*” Article in Journal of Educational Psychology · June 1979; University of Missouri—Columbia
- Heinich, R., Molenda, M., Russel, J. D., & Smaldino, S. E. (2002). *Instructional Media and Technologies for Learning* (7th ed.). New Jersey: Pearson Education.
- https://id.wikipedia.org/wiki/Generasi_Z
- <https://kemenag.go.id/berita/read/508802/uu-pesantren-akan-perkuat-diniyah-dan-lembaga-pendidikan-islam-di-indonesia>
- Ibnu Wahid Alfat, *Reaktualisasi Fan Nahwu*, Genesa Product

- Kemendiknas. 2010. *Pengembangan Pendidikan Budaya dan Karakter Bangsa, Pedoman Sekolah*. Kementerian Pendidikan Nasional. Badan Penelitian dan Pengembangan Pusat Kurikulum Jakarta.
- Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam No 6036 tahun 2015 tentang *Kerangka Dasar dan Struktur Kurikulum Pendidikan Diniyah Formal Ulya*.
- Kulik, Chen-Lin C; kulik, James A” *Effectiveness of Computer-Based Instruction: An Updated Analysis*” Computers in Human Behavior, Vol. 7, in the U.S.A. All rights reserved, Center for Research on Learning and Teaching The University of Michigan.
- Muhyiddin, Muhammad Abdul Hamid. 2010. *Ilmu Nahwu Terjemah Tuhfatus Saniyah*. Yogyakarta: Media Hidayah
- Prawiradilaga, D. S. (2012). *Wawasan Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Putri, Z. K. (2018). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMAN 2 Trenggalek*, Skripsi. Tulungagung: IAIN Tulungagung.
- Rahardjo, Mudjia. 2010. *Pemikiran Kebijakan Pendidikan Kontemporer*. Malang: UIN Maliki Press.
- Rosenshine, Barak,” *Teaching Functions in Instructional Programs*” The Elementary School Journal, Volume 83, Number 4, march 1983. 2 . This paper was prepared initially for a conference entitled Research on Teaching: Implications for Practice, sponsored by the National Institute of Education, at Airlie House in Warrenton, Virginia, February 25-27, 1982
- Sagala, S. (2009). *Konsep dan Makna Pembelajaran untuk Membantu Problematika Belajar dan Mengajar*. Bandung: Alfabeta.
- Sharon E. Smaldino Northern Illinois University; Deborah L. Lowther University of Clif Mims University of Memphis; James D. Russell Purdue University,” *Instructional Technology and Media for Learning*” Copyright © 2015, 2012, 2008 by Pearson Education, Inc. or its affiliates.
- Sihkabuden. (2015). *Media Pembelajaran*. Malang: Universitas Negeri Malang.
- Sugiono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Ulwan, N. A. (2012). *Tarbiyatul Aulad fii Islam* (A. R. Hakim, Penerj). Solo: Penerbit Insan
- Kamil Solo.
- Y. T. Gee, I. N. Umar, “*The Effects of Drill and Practice Courseware on Students’ Achievement and Motivation in Learning English*”(2014) World Academy of Science, Engineering and Technology, International Journal of Educational and Pedagogical Sciences. Vol:8, No:12, 2014

